TESTE PENTRU ȘAHIȘTII DE PERFORMANȚĂ



Florin Voiculescu - arbitru de şah



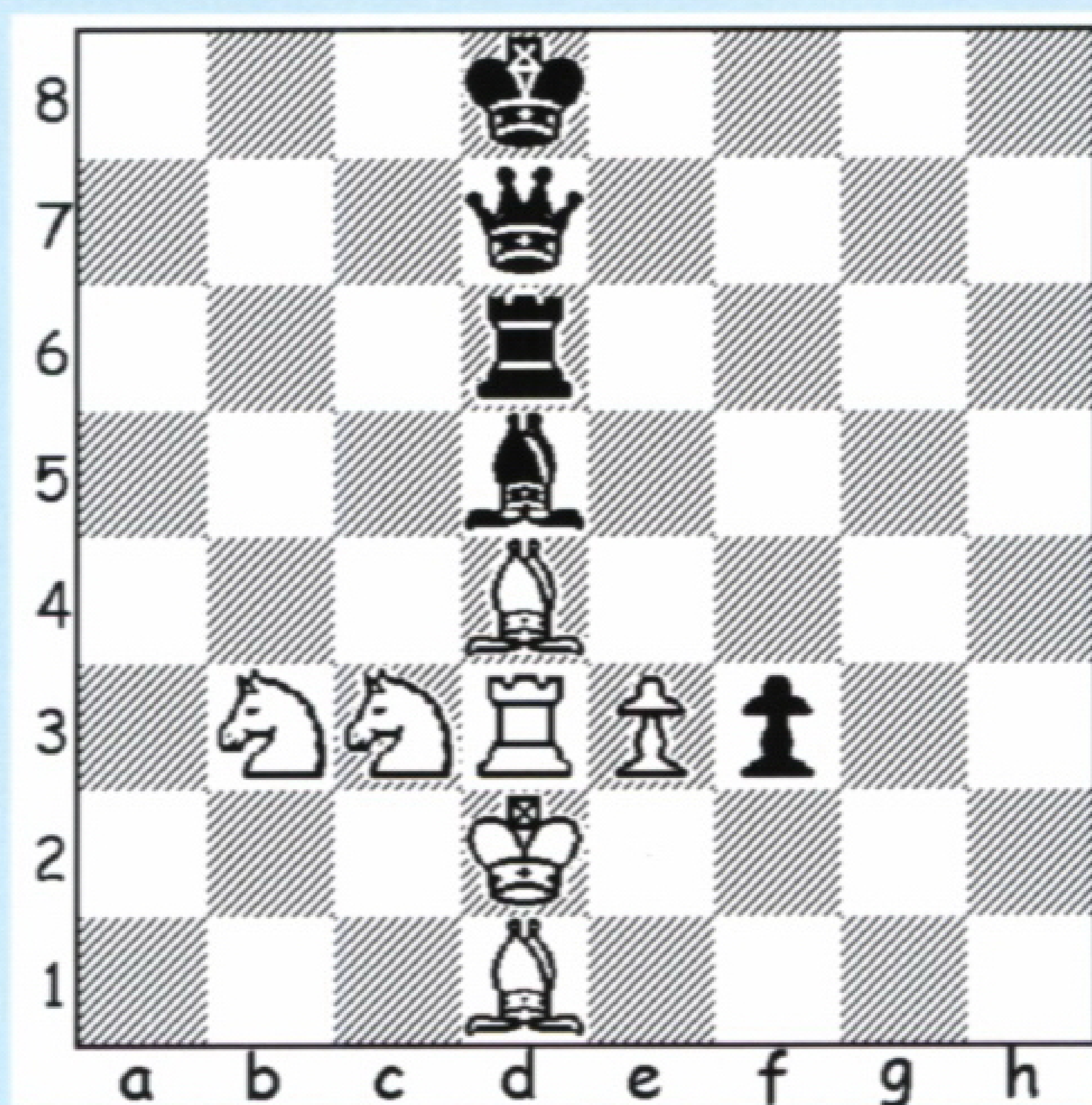
GENS UNA SUMUS
Suntem o singura familie

APĂRUT SUB EGIDA ASOCIAȚIEI JUDEȚENE DE ŞAH PRAHOVA ŞI A UNIUNII CLUBURILOR DE ŞAH DIN ROMANIA

Această lucrare se adresează tinerilor jucători, antrenori, arbitrii de şah oferindu-le posibilitatea verificării cunoştinţelor în ce priveşte Legile Şahului, rezolvării combinaţiilor, problemelor şi studiilor de şah şi de şah-matematică. Aceste teste sunt utile jucătorilor de categoria a I-a, candidaţilor de maestru, maeştrilor, instructorilor de şah şi amatorilor ce doresc să studieze metodic şahul.



Florin Voiculescu - Ploieşti 2008



Albul mută şi câştigă (pag. 55 în carte)



ISBN 973-93625-9-1

TESTE PENTRU ŞAHIŞTII

DE PERFORMANŢĂ



Florin Voiculescu – arbitru de şah



GENS UNA SUMUS
Suntem o singură familie

APĂRUT SUB EGIDA : ASOCIAŢIEI JUDEŢENE DE ŞAH PRAHOVA ŞI UNIUNII CLUBURILOR DE ŞAH DIN ROMÂNIA

TESTE PENTRU ŞAHIŞTII

DE PERFORMANŢĂ



© Florin Voiculescu – arbitru de şah



GENS UNA SUMUS
Suntem o singură familie

PLOIEŞTI 2008

Cuvânt înainte

Această lucrare se adresează tinerilor jucători, antrenori, arbitrii de şah oferindu-le posibilitatea verificării cunoştinţelor în ce priveşte Legile Şahului, rezolvării combinaţiilor, problemelor şi studiilor de şah şi de şah-matematică. Testele sunt utile jucătorilor de categoria I , candidaţilor de maestru, maeştrilor şi instructorilor de şah.
Primul capitol prezintă un test grilă de 100 întrebări din Legile Şahului, întrebări care au un singur răspuns corect . Testul poate fi rezolvat în 60 -70 de minute de către un jucator obişnuit, un maestru putând să-l rezolve în circa 20 – 30 de minute. Majoritatea întrebărilor au un grad mediu de dificultate, un procent de circa 10% având un grad ridicat de dificultate.
Al doilea capitol al cărţii se referă la analiza diagramelor în vederea găsirii combinaţiilor sau căilor de câştig în poziţii de concurs survenite între marii maeştrii din toate timpurile. Aproximativ 80 % din diagramele propuse spre rezolvare au un grad mediu de dificultate restul fiind de un grad ridicat de dificultate. Fiecărei diagrame i s-a arondat o cugetare, maximă sau un aforism din lumea şahului.
Cel de-al treilea capitol consacrat şahului artistic (într-o manieră apropiată de jocul practic) conţine lucrări publicate de autorul acestei cărţi in perioada 1992 - 2007 fiind prezentate probleme cu mat în două mutări, cu mat în trei şi mai multe mutări precum şi studii. Veţi fi surprinşi de originalitatea unor probleme în care piesele sunt aşezate în forme simbolice şi veţi descoperi şi câteva finaluri de excepţie.
Cel de-al patrulea capitol abordează un interesant test şah-matematică.
Parcurgerea acestor exerciţii vă va aduce un suflu nou revigorant pentru forţa dumneavoastră de joc la tabla de şah.
În capitolul al cincilea se prezintă interpretatea testelor iar la final sunt prezentate soluţiile de la toate capitolele.
Prezentarea diagramelor într-un format mărit pentru uşurarea vizionării acestora şi pentru stimularea rezolvării combinaţiilor şi problemelor pe cât posibil direct la diagramă , utilizarea unor fonturi de dimensiuni mai mari şi a spaţiilor libere pentru mai buna delimitare a subiectelor au contribuit la o paginare novatoare în sprijinul facilitării lecturii. Spaţiile libere au fost completate cu tablouri cu temă şahistă.

Mulţumesc pentru sprijinul acordat la realizarea acestei lucrări marilor maeştrii Constantin Ionescu secretar general al F.R.ŞAH şi Georgios Makropoulos vicepreşedinte al F.I.D.E. precum şi antrenorului Horia Stoicescu şi nu în ultimul rând prietenului meu de o viaţă arbitrul şi jurnalistul de la revista AXIOMA - Constantin Marin (Costelini).

În speranţa realizării unei modeste dar utile contribuţii la studiul şahului şi mai ales la promovarea şahului în rândul tinerilor, autorul vă doreşte mult succes în şah şi în viaţă !

Florin Voiculescu

Ploieşti – februarie 2008

CUPRINS

OTTO MOLLER - 1922



Jucători de şah

CAPITOLUL I

TEST GRILĂ " LEGILE ŞAHULUI "– F.I.D.E.

1.Legile Şahului acoperă :
a) totalitatea situaţiilor de joc pe eşicher întâlnite în turnee
b) majoritatea situaţiilor de joc pe eşicher întâlnite în turnee
c) numai situaţiile de joc pe tabla de şah din turnee organizate de F.I.D.E. (Federaţia Internaţională de Şah)

2. Legile Şahului :
a) acoperă tote situaţiile care pot apărea în timpul unei partide de şah
b) nu pot acoperi toate situaţiile care pot apărea în timpul unei partide de şah
c) reglementează doar competiţiile de şah practic

3. În cazurile care nu pot fi rezolvate printr-un articol din Legile Şahului, atunci trebuie să existe posibilitatea luării unei decizii corecte prin :
a) studierea unor situaţii similare, care apar descrise in textul " Legilor sahului''
b) consultarea dintre arbitrul şef al competiţiei şi arbitrii asistenţi
c) medierea situaţiei create în spirit de fair play şi în interesul competiţiei, fără a prejudicia nici un competitor

4. Partida de şah este începută întotdeauna de jucătorul cu piesele albe :
a) fără excepţie
b) jucătorul poate (cu acordul arbitrului) să delege o altă persoană să efectueze prima mutare conform indicaţiei primite de la jucătorul cu piesele albe
c) arbitrul poate efectua mutările unui jucător ce este in imposibilitate fizica de a efectua mutările

5. Este permisă :
a) capturarea regelui advers
b) transformarea unui pion imediat ce a ajuns pe câmpul de transformare
c) efectuarea unei mutări înainte ca adversarul să-şi incheie mutarea

6. Tabla de joc se aşează între cei doi jucători , astfel încât câmpul aflat în colţul din dreapta fiecărui jucător să fie :
a) alb
b) negru
c) nu are importanţă

7. Conform standardelor F.I.D.E. dimensiunile pătrațelelor (latura) tablei trebuie sa fie :
   a) între 5 si 6,5 cm
   b) mai mare de 6,5 cm
   c) nu sunt reglementări în acest sens

8. Conform cerințelor F.I.D.E. referitoare la dimensiunile pieselor :
   a) regele trebuie să aibă o înălțime cuprinsă între 8,5 si 10,5 cm iar diametrul bazei regelui trebuie să fie de 40-50% din această înălțime
   b) regele trebuie sa aibă o înalțime mai mare de 10,5 cm
   c) F.I.D.E. nu reglementează dimensiunile pieselor

9. Jucătorul are dreptul să solicite arbitrului schimbarea pieselor şi tablei de joc dacă acestea nu corespund standardelor F.I.D.E. ?
   a) poate să refuze să joace doar dacă este vorba de piese si tablă aduse de jucătorul cu piesele albe
   b) da
   c) nu

10. Coloana a1-a8 din punct de vedere al jucătorului cu piesele albe, se află :
   a) pe flancul regelui
   b) pe flancul damei
   c) pe linia întâia

11. Prin câmpul central e4 trece diagonala h1-a8 ?
   a) da
   b) nu
   c) trece diagonala a1-h8

12. Diagonala f1- a6 se intersectează cu diagonala a2-g8 pe câmpul :
   a) e5
   b) c4
   c) d5

13. Intersecția coloanei e1-e8 cu orizontala (linia) a5-h5 este câmpul:
   a) e4
   b) d5
   c) e5

14. Numărul maxim de piese proprii pe care le poate avea un jucător în timpul partidei de şah este :
   a) 16
   b) 17
   c) 8

15. <u>În poziția inițială a pieselor pe tabla de şah pe câmpul alb c8 se află</u> :
   a) nebunul regelui
   b) nebunul damei
   c) calul damei

16. <u>Pentru un jucător piesa de şah este</u> :
   a) oricare dintre cele 16 piese de la debutul jocului
   b) orice piesă mai puțin regele
   c) orice piesă în afară de pioni

17. <u>O piesă se consideră că atacă un câmp</u> :
   a) dacă aceasta poate să captureze piesa aflată pe acel câmp
   b) chiar dacă această piesă nu se poate deplasa pe câmpul respectiv deoarece şi-ar pune sau lăsa regele propriu sub atac
   c) daca piesa se poate deplasa pe acel câmp

18. <u>Singura piesă care poate muta în două feluri diferite este</u> :
   a) dama
   b) nebunul
   c) regele

19. <u>Un cal alb plasat pe campul e5 controlează</u> :
   a) 8 câmpuri negre
   b) 8 câmpuri albe
   c) 4 câmpuri albe si 4 câmpuri negre

20. <u>Un turn aflat singur pe tabla de şah se poate deplasa</u> :
   a) pe 14 câmpuri dacă se află în centrul tablei
   b) pe 12 câmpuri dacă se află pe marginea tablei
   c) pe 14 câmpuri indiferent de poziția sa

21. <u>Singura piesă (cu excepția celei similare a adversarului) care poate să atace o piesă a adversarului fără să fie la rândul său atacată de aceasta este</u> :
   a) regele
   b) pionul
   c) calul

22. <u>Valoarea absolută a regelui în partida de şah este</u> :
   a) echivalentă cu un cal sau nebun
   b) infinită
   c) echivalentă cu două turnuri

23. Jucătorul trebuie să efectueze mutarea pe tabla de şah :
   a) numai cu o singură mână
   b) cu oricare dintre mâini
   c) cu aceeaşi mână cu care apasă pe ceas

24. Dacă jucătorul aflat la mutare atinge în mod intenționat una sau mai multe dintre piesele proprii :
   a) el trebuie să mute prima piesa atinsă care poate fi mutată
   b) dacă după aceea spune aranjez jucătorul poate efectua orice mutare doreşte
   c) trebuie să primească un avertisment de la arbitru

25. Dacă jucătorul aflat la mutare atinge în mod intenționat una sau mai multe piese ale adversarului :
   a) el trebuie să captureze prima piesa atinsă, care poate fi capturată
   b) dacă a atins regele adversarului va trebui să-i dea acestuia şah
   c) trebuie sa primească avertisment de la arbitru

26. Dacă jucătorul aflat la mutare atinge în mod intenționat câte o piesă de fiecare culoare (o piesa a sa şi o piesă a adversarului) el trebuie :
   a) să captureze piesa adversarului cu piesa proprie, sau dacă acest lucru este neregulamentar, el trebuie să mute sau să captureze prima piesa atinsă care poate fi mutată sau capturată; daca nu este clar ce piesă a fost atinsă prima, cea proprie sau cea a adversarului, se va considera că prima piesă atinsă a fost cea proprie, înainte de cea a adversarului.
   b) să fie penalizat de arbitru pentru deranjarea pieselor
   c) arbitrul trebuie să apeleze la un martor credibil pentru clarificarea situației în cazul în care el însuşi nu a observat incidentul respectiv

27. Când, în cadrul unei mutări regulamentare un jucător aşează o piesă pe un câmp :
   a) piesa respectivă numai poate fi mutată pe un alt câmp
   b) piesa respectivă poate fi mutată pe câmpul inițial (de plecare) cu obligația de a muta totuşi această piesă
   c) în cazul când se efectuează şi o captură de piesă, aceasta trebuie înlocuită cu piesa adversarului

28. Dacă un jucător aflat la mutare atinge intenționat regele său cu intenția de a face rocada, dar constată că nu se poate efectua rocada :
   a) va fi obligat să mute regele
   b) va face rocada pe celălt flanc
   c) va face altă mutare regulamentară în cazul când regele nu poate fi mutat

29. Dacă un jucător atinge intenționat un turn şi apoi regele său pentru a face rocada :
   a) jucătorul poate face rocada
   b) jucătorul nu mai poate să efectueze rocada şi va trebui să mute turnul iar dacă nici turnul nu poate fi mutat atunci poate efectua orice altă mutare regulamentară
   c) jucătorul va spune "aranjez" şi apoi va putea să efectueze rocada

30. Dacă un jucător aflat la mutare intenționează să efectueze rocada, mută întâi regele şi apoi turnul dar poziția celor două piese nu este regulamentară:
   a) jucătorul va proceda la aşezarea regulamentară a celor două piese
   b) jucătorul pierde dreptul de a mai efectua rocada dorită
   c) jucătorul poate să efectueze cealaltă rocadă dacă este posibilă mutarea

31. Partida este câştigată de jucătorul :
   a) care a făcut mat regele adversarului său sau al cărui adversar anunță că cedează partida
   b) al cărui adversar i-a căzut stegulețul expirându-i timpul alocat pentru primul control al timpului
   c) al cărui adversar se prezintă la tabla de joc cu o intârziere mai mare de o ora.

32. Partida este remiză :
   a) dacă cei doi jucători cad de acord in acest sens după partidă
   b) dacă o poziție identică a apărut sau poate să apară repetată pe tabla de şah de cel puțin două ori
   c) dacă fiecare jucător a efectuat cel puțin 51 de mutări consecutive fără nici o mutare de pion şi nici o captură de piesă

33. Partida nu este remiză :
   a) când se ajunge la o poziție în care nici unul dintre jucători nu poate face mat regele adversarului cu orice serie de mutări regulamentare
   b) când ambele steguleţe ale ceasurilor jucătorilor au căzut simultan sau s-a observat de unul din jucători că ambele steguleţe sunt căzute
   c) în situația în care un jucător a rămas pe tablă cu regele şi un pion iar celălalt jucător cu regele şi doi cai

34. Se poate da mat cu rege şi cal contra rege şi cal? :
   a) este imposibil
   b) este posibil
   c) numai mat ajutor

35. Dacă unui jucător i se propune remiză şi până la acceptarea acesteia îi expiră timpul de gândire :
   a) partida se va încheia remiză
   b) partida va fi pierdută de jucătorul căruia i-a expirat timpul de gândire
   c) partida va continua

36. În cazul când pe tablă au ramas doar cei doi regi si jucătorii continuă să joace încercând să câştige la timp :
   a) arbitrul nu va permite acest lucru, va consemna remiza şi îi v-a avertiza pe jucătorii în cauză
   b) pentru partidele de blitz se permite continuarea partidei până la căderea unui steguleț
   c) dacă se repetă poziția de trei ori se va declara remiză

37. Dacă un jucător a efectuat mutarea cu care şi-a făcut mat adversarul şi apoi până să apese pe ceas, depăşeşte timpul de gândire :
   a) pierde partida
   b) partida va fi remiză
   c) câştigă partida

38. Înainte de începerea partidei ceasul de şah va fi aşezat :
   a) în stânga albului
   b) în dreapta albului
   c) unde va decide arbitrul competiției

39. La ora stabilită pentru începerea partidei se pune în mişcare :
   a) ceasul jucătorului care are piesele albe
   b) ambele ceasuri
   c) ceasul jucătorului cu piese negre

40. Căderea stegulețului de pe ceasul unui jucător semnifică :
   a) expirarea timpului de gândire alocat pentru un jucător
   b) pierderea partidei
   c) momentul când unul din jucători sau arbitrul observă căderea stegulețului

41. Fiecare jucător trebuie să efectueze :
   a) un număr maxim de mutări într-un interval de timp determinat
   b) un număr minim de mutări sau toate mutările într-un interval de timp determinat
   c)idem raspunsul b) si / sau se poate aloca o perioada adițională de timp după fiecare mutare.

42. În cazul când la startul rundei lipsesc ambii jucători, după 30 minute soseşte jucătorul cu piesele albe şi efectuează prima mutare apoi peste alte 31 de minute soseşte jucătorul cu piesele negre :

a) arbitrul poate să dea partida pierdută jucătorului cu piesele negre
b) arbitrul va permite negrului să joace partida
c) arbitrul va acorda victoria jucătorului cu piesele albe

43. Dacă un jucător mută un pion pe câmpul de transformare şi apoi apasă pe ceas pornind ceasul adversarului :

a) a efectuat o mutare corectă
b) a efectuat o mutare neregulamentară
c) va solicita arbitrul pentru ai aduce o nouă damă

44. În decursul partidei fiecare jucător este obligat să noteze corect mutările sale şi ale adversarului, mutare de mutare, cât mai clar şi mai lizibil posibil :

a) folosind notația algebrică
b) folosind notația descriptivă
c) folosind simbolurile pieselor ca la publicațiile Sahovschi Informator

45. Notarea în avans a mutărilor :

a) este permisă
b) este interzisă
c) în cazul unei combinații forțate de mutări, este permisă

46. Dacă doreşte, jucătorul poate răspunde la mutarea adversarului înainte de a o nota :

a) numai dacă şi-a notat propria mutare precedentă
b) numai dacă mutarea sa e însoțită de propunerea de remiză
c) nu este permis acest lucru

47. În cazul unei propuneri de remiză :

a) jucătorii trebuie să noteze propunerea de remiză pe fişă
b) numai jucătorul care a propus remiza va nota propunerea de remiză
c) jucătorii nu sunt obligați să noteze propunerea de remiză

48. În care din situațiile de mai jos un jucător poate fi scutit de obligația de a nota mutările din partidă :

a) dacă are mai puțin de 8 minute pe ceas şi nu primeşte un timp adițional de minimum 30 secunde la fiecare mutare
b) dacă are mai puțin de 2 minute pe ceas şi nu primeşte un timp aditional de minimum 3 secunde la fiecare mutare
c) dacă are mai puțin de 5 minute pe ceas şi nu primeşte un timp adițional de minimum 30 secunde la fiecare mutare

49. Pentru jucătorul din cazul de mai sus după căderea steguleţului :
   a) este obligat să-şi completeze fişa înainte să mute o piesă pe tabla de joc
   b) poate să efectueze o mutare şi apoi va completa fişa de joc
   c) dacă nu este la mutare va aştepta ca adversarul să joace şi apoi va completa fişa de joc

50. Dacă ambii jucători sunt în criză de timp şi au dreptul de a nu nota mutările:
   a) arbitrul sau un asistent al acestuia trebuie să încerce să fie prezent şi să noteze mutările efectuate şi apoi după căderea unui steguleţ îşi vor completa fişele
   b) după căderea ambelor steguleţe se vor completa fişele de joc
   c) unul dintre jucători trebuie măcar să traseze o liniuţă pe fişă pentru fiecare mutare efectuată în criza de timp

51. La finalul partidei, ambii jucători vor semna ambele fişe de joc indicând rezultatul partidei. Dacă rezultatul trecut în fişă este incorect :
   a) acest rezultat, chiar dacă este incorect va rămâne valabil, în afară de cazul când arbitrul nu hotărăşte altfel
   b) jucătorul prejudiciat astfel poate solicita rectificarea rezultatului, dar numai înainte de anunţarea rundei următoare
   c) dupa reconstituirea partidei se va opera rezultatul corect

52. Dacă pe parcursul unei partide se constată că poziţia initială a pieselor a fost incorectă :
   a) se rectifică poziţia pieselor dacă piesele aşezate incorect nu au fost mutate
   b) dacă au fost efectuate mai mult de 7 mutări se continuă partida fără nici un fel de rectificări ţinându-se cont că regele dacă nu a fost aşezat în poziţia iniţială corectă nu mai are dreptul de a efectua nici o rocadă
   c) partida va fi anulată şi se va juca o nouă partidă

53. Dacă un jucător deranjează una sau mai multe piese :
   a) el va aranja corect poziţia pe timpul său şi dacă este necesar se va solicita şi asistenţa arbitrului
   b) arbitrul va penaliza jucătorul care a deranjat piesele
   c) dacă jucătorul nu a fost la mutare şi din neatenţie a deranjat piesele va aranja piesele la loc după ce a oprit ambele ceasuri

54. Dacă partida a început cu culorile inversate :
   a) dacă s-au efectuat mai mult de 5 mutări, partida se va juca în continuare cu culorile inversate
   b) partida va continua, în afară de cazul în care arbitrul nu hotarăşte altfel
   c) dacă partida se joacă în ultima rundă a turneului, nu se mai poate revendica rejucarea partidei conform programării corecte (a culorii pieselor)

55. Dacă pe parcursul unei partide se observă că singura neregulă a fost aşezarea neregulamentară a tablei de joc :
   a) partida va continua fără nici o modificare
   b) partida va continua, dar poziția la care s-a ajuns trebuie transferată pe o tablă aşezată regulamentar
   c) dacă jucătorii au în colțul din dreapta tablei un câmp negru iar piesele albe sunt aşezate pe linia întâia şi a doua, jocul va continua normal

56. Pentru primele două mutări neregulamentare făcute de un jucător :
   a) arbitrul va adăuga adversarului două minute în plus de fiecare dată
   b) arbitrul va declara partida pierdută de acesta
   c) arbitrul îi va acorda două avertismente

57. Pentru a treia mutare neregulamentară facută de acelaşi jucător :
   a) arbitrul îi va acorda un ultim avertisment
   b) arbitrul va declara partida pierdută de acesta
   c) arbitrul îi va reduce la jumătate timpul de gândire , dar îi va lăsa minim două minute

58. "Terminarea partidei prin K.O." este :
   a) ultima fază a unei partide, când toate mutările (rămase) trebuie efectuate într-un timp limitat
   b) faza a doua a partidei după trecerea timpului principal alocat
   c) faza intermediară a timpului alocat pentru o partidă de şah rapid cu timp suplimentar dupa efectuarea fiecărei mutări

59. În ultima fază a partidei dacă un jucător,care este la mutare, are mai puțin de două minute pe ceas :
   a) el poate să ceară remiza înainte de căderea stegulețului (pe considerentul că nu este posibil ca partida să fie câştigată prin mijloace normale sau adversarul său nu face nici un efort pentru a câştiga prin mijloace normale vrând să câştige numai la timp)
   b) nu are dreptul să ceară aceasta decât la şahul practic
   c) poate sa ceara remiza numai daca se joaca cu adaus de timp la fiecare mutare

60. Spaţiul de joc este definit ca fiind format din :
    a) masa de şah
    b) sala/ suprafaţa de joc
    c) sala/ suprafaţa de joc, săli de odihnă, grupuri sanitare, locuri desemnate pentru fumat şi alte locuri desemnate de arbitru

61. Jucătorul aflat la mutare :
    a) se poate duce la grupul sanitar fără permisiunea arbitrului
    b) nu are voie să părăseasca sala/suprafaţa de joc fără permisiunea arbitrului
    c) va cere permisiunea arbitrului doar dacă nu se simte bine

62. Dacă telefonul mobil al unui jucător sună în spaţiul de joc în timpul partidei
    a) jucătorul respectiv primeşte un avertisment de la arbitru
    b) dacă telefonul se aude sunând dar este pe vibraţii jucătorul poate părasi sala de joc ca să vorbească la telefon
    c) jucătorul în cauză va pierde partida

63. Refuzul repetat al unui jucător de a se comporta în concordanţă cu regulile de şah va fi penalizat cu :
    a) avertismente
    b) pierderea partidei
    c) reducerea timpului său de gândire şi avertisment

64. Dacă ambii jucători refuză repetat să se comporte în concordanţă cu regulile de şah vor fi penalizaţi cu :
    a) avertismente
    b) pierderea partidei
    c) reducerea timpului său de gândire şi avertisment

65. Pentru a cere victoria la timp, solicitantul trebuie :
    a) să oprească ambele ceasuri şi să anunţe arbitrul
    b) să semnaleze adversarului că i-a expirat timpul de gândire
    c) să oprească ceasul adversarului şi să anunţe arbitrul

66. Dacă ambele steguleţe sunt căzute şi un jucător a efectuat mutarea de mat :
    a) partida este câştigată de jucătorul care a dat mat
    b) partida va fi declarată remiză pentru că primul eveniment a fost căderea celor două steguleţe
    c) dacă pe cale electronică se poate stabili cărui jucător i-a căzut primul steguleţul, atunci acest jucător va pierde partida

67. Luarea “en passant” (în trecere) poate fi efectuată doar la mutarea imediat urmatoare avansării pionului adversarului peste două câmpuri
Această mutare poate fi executată întotdeauna ?
a) da
b) nu
c) da, dacă capturează cu şah

68. O poziție în care albul are rege si nebun iar negrul rege si două turnuri, poziție care nu este pat şi nici nu se termină cu pat sau şah etern :
a) va fi câştigată întotdeauna de negru
b) poate să fie şi o poziție ce se va termina remiză
c) va fi o poziție cu un final ce va fi câştigat de negru in maxim 50 de mutări

69. O partidă de şah rapid este acea partidă în care toate mutările trebuiesc efectuate într-un timp :
a) între 15 si 60 de minute pentru fiecare jucător
b) de 25 minute pentru fiecare jucător
c) de maxim o oră pentru fiecare jucător

70. Referindu-ne la toate posibilitătile de a muta pe care un jucător cu piesele albe le are pentru prima mutare a partidei, el poate efectua :
a) 12 mutări
b) 20 mutări
c) 10 mutări

71. Piesa cea mai importantă de pe tabla de şah este :
a) dama
b) regele
c) turnul

72. Precizați ordinea corectă a valorii relative a pieselor începând cu piesa ce are valoarea cea mai mică :
a) pion, nebun şi cal, turn, damă
b) pion, turn, nebun, damă
c) pion, cal, nebun, turn, damă

73. Ce piesă schimbă culoarea câmpului după fiecare mutare ?
a) turnul
b) pionul
c) dama
d) calul

74. Care din următoarele piese sunt considerate cu bătaie lungă ?
    a) turnul, dama, nebunul
    b) turnul,dama, calul
    c) dama, turnul, pionul

75. Cele trei elemente fundamentale ale şahului sunt :
    a) spaţiul, (tabla) forţele ,(piesele) şi timpul (alternanţa la mutare)
    b) spaţiul , forţele şi arbitrul
    c) spaţiul, forţele şi jucătorii

76. Se pot aşeza 8 dame pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se poată captura nici una dintre ele ?
    a) da
    b) da şi există mai multe posibilităţi (mai multe poziţii de acest fel)
    c) nu

77. Câte mutări trebuie să facă calul, aflat la "a1", pentru a ajunge la "b2" – pe cea mai scurtă cale ?
    a) 2 mutări
    b) 3 mutări
    c) 4 mutări
    d) 5 mutări

78. Este posibil să se creeze o poziţie într-o partidă de şah încât pionii albi să se afle pe câmpurile g2, h2 si h3 ?
    a) da
    b) nu
    c) depinde de genul competiţiei organizate

79. Este posibil să se creeze o poziţie într-o partidă de şah încât pionii albi să se afle pe câmpurile a2, a3 si a4 ?
    a) da
    b) nu
    c) depinde de genul competiţiei organizate

80. Ordonaţi în funcţie de mobilitatea de deplasare pe tabla de şah începând cu piesa cu mobilitatea cea mai mare :
    a) dama, turn, nebun, cal, rege, pion
    b) dama, turn, nebun, rege, cal, pion
    c) dama, turn, cal, nebun, rege,pion

81. Partida este remiză, la solicitarea jucătorului aflat la mutare, când aceeaşi poziție va apare a treia oară (nu neapărat prin repetarea mutărilor).

a) se poate solicita remiza prin apariția pe tablă de trei ori a aceeaşi poziții şi în cazul când aceasta s-a produs cu mutarea adversarului, în acest caz jucătorul care solicită remiza, nu este necesar să noteze pe fişă nici o mutare ci doar să oprească ceasurile şi să semnaleze arbitrului acest lucru
b) nu se poate solicita remiza decat de cel ce urmează să efectueze mutarea cu care se va repeta pentru a treia oară poziția
c) soluția de la punctul a este valabilă numai în caz de şah etern

82. În cazul ultimului interval de timp alocat pentru partidă, dacă un jucător, care este la mutare, are mai puțin de două minute pe ceas, el poate să ceară remiza înainte de căderea steguletului. El va opri ceasurile şi va chema arbitrul.

a) solicitarea aceasta este valabilă numai la şah practic
b) solicitarea aceasta este valabilă la şahul practic si la şahul rapid
c) solicitarea aceasta nu este valabilă la şahul rapid si blitz

83. În cazul când un jucător este surprins de arbitrul concursului consultând în timpul partidei un material şahist un program de şah sau un alt jucător – în sala de joc sau în afara acesteia :

a) arbitrul îi va da acestui jucător imediat partida pierdută
b) în funcție de rezultatele înregistrate de acest jucător în rundele precedente dacă se menține suspiciunea că ar fi beneficiat de ajutor extern, jucătorul poate fi eliminat din concurs
c) jucătorul va primi numai un avertisment

84. În cazul când un jucător este depistat sub influența alcoolului (de arbitrul concursului sau directorul turneului) în timpul desfăşurării partidei :

a) va pierde partida
b) va fi eliminat din concurs
c) daca nu perturbă desfaşurarea partidei va primi doar avertisment

85. În cazul când mâna unui jucător în drum spre o piesă a adversarului deranjează neintenționat (cu manşeta cămaşii sau mâneca hainei) o altă piesă de pe locul său :

a) jucătorul va fi obligat să captureze sau să mute piesa deranjată
b) jucătorul îşi va cere scuze, va anunța că aranjează piesa deranjată şi va putea executa altă mutare
c) daca nu a anunțat în prealabil că aranjează piesele nu va beneficia de posibilitatea de a executa o altă mutare

86. În timpul unei partide de şah practice, negrul care efectuează mutarea a 40-a până să apese pe ceas îi cade steguleţul, arbitrul nu este "pe fază" şi nici jucătorul cu albul nu observă depaşirea timpului de gândire :

a) în acest caz albul va trebui să efectueze mutarea a 41-a
b) în acest caz negrul va pierde partida deoarece indicaţia ceasului primează
c) în acest caz albul câştigă partida dacă revendică caderea steguleţului

87. Singura piesă care are modulul vitezei constant şi nu are posibilitatea să câştige sau să piarda un tempo, care să pună partea adversă in zugzwang este :

a) regele
b) pionul
c) calul

88. La notarea pe fişă a partidei, capturarea unei piese se notează cu simbolul :

a) #
b) x
c) :

89. Piesa care depinde în cea mai mare masură de structura aşezării pionilor pe tabla de şah este :

a) regele
b) turnul
c) nebunul
d) calul

90. Care este numărul maxim posibil de mutări la mutarea a doua a albului după mutările iniţiale 1.e4 c5 ?

a) 30 de mutari
b) 28 de mutari
c) 29 de mutari

91. Care este în general cea mai bună poziţie pe care o pot ocupa trei pioni ?

a) pioni triplati (pe aceeaşi coloană)
b) pioni in falanga (alaturaţi pe aceeaşi linie)
c) pioni liberi legaţi

92. Care este in general cea mai bună piesă pentru ocuparea unui câmp central al adversarului ?

a) nebunul
b) calul
c) pionul

93. <u>Cele mai periculoase atacuri duble sunt ale</u> :
   a) turnului
   b) nebunului
   c) calului

94. <u>Cea mai periculoasă formă a atacului dublu o constituie</u> :
   a) “furculița”
   b) şahul prin descoperire
   c) atacarea simultană a doua piese

95. <u>În finalurile de turnuri si pioni, în general turnul trebuie mutat</u> :
   a) în fața pionilor proprii
   b) în fața pionilor adverşi
   c) în spatele pionilor, fie că este pionul propriu sau al adversarului

96. <u>In finaluri când adversarul are nebun, trebuie să</u> :
   a) mentineți proprii pioni pe câmpuri de culoare opusă nebunului
   b) mențineți proprii pioni pe câmpuri de culoarea nebunului
   c) schimbați pionii de culoarea nebunului

97. <u>In finaluri când aveți nebun, trebuie să</u> :
   a) mențineți proprii pioni pe câmpuri de culoare inversă nebunului indiferent dacă adversarul are cal sau nebun
   b) mențineți proprii pioni pe câmpuri de culoarea nebunului
   c) schimbați pionii de culoarea nebunului

98. <u>În final, în general două turnuri sunt</u> :
   a) egale cu dama
   b) mai valoroase decat dama
   c) egale cu un turn şi două figuri uşoare

99. <u>O partidă de blitz este partida în care</u> :
   a) toate mutările trebuie efectuate într-un interval mai mic de 6 minute
   b) toate mutările trebuie efectuate într-un interval mai mic de 10 minute
   c) toate mutările trebuie efectuate într-un interval mai mic de 15 minute

Levi Dorit - Jucătorii de şah



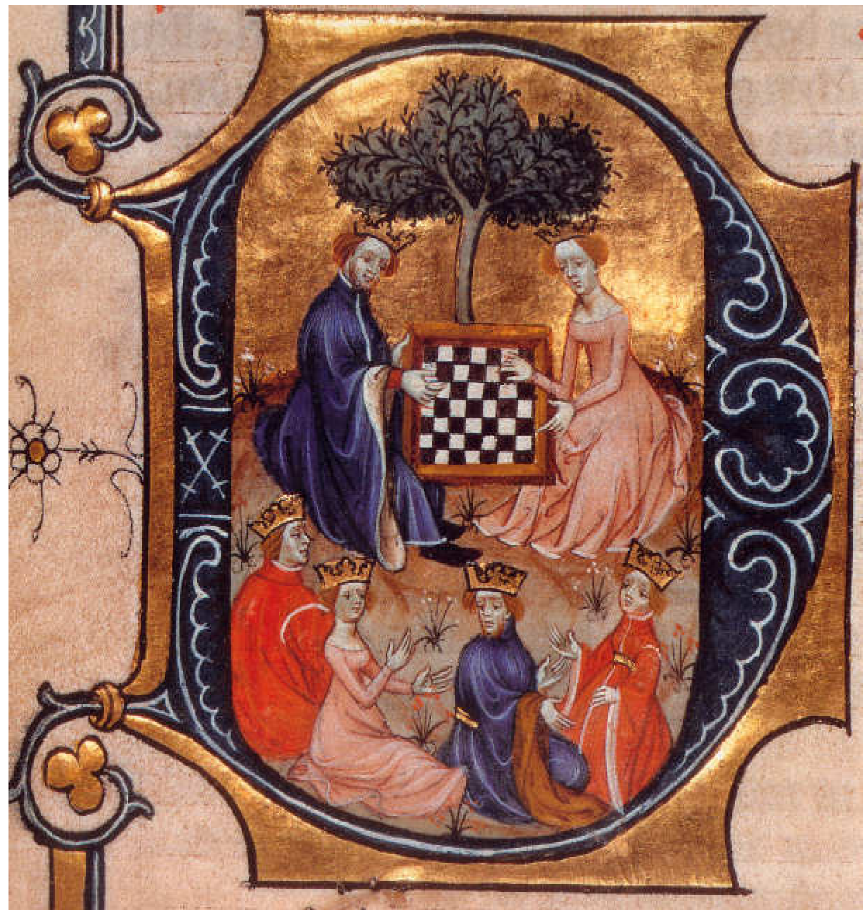
100. <u>În turneele organizate în sistem turneu deschis (elvețian) pentru departajarea egalităților se aplică sistemul de departajare “Bucholtz”</u>:

a) punctajul “Bucholtz” se obține prin totalizarea punctelor obținute de toți adversarii unui jucător

b) punctajul “Bucholtz” se obține prin adunarea punctelor de la jucătorii la la care a câştigat şi jumătate din totalul punctelor de la jucătorii cu care a făcut remiză - nu se adună nimic de la cei la care a pierdut şi nici punctele proprii nu se adună

c) punctajul “Bucholtz” se obține prin adunarea punctelor de la jucătorii la la care a câştigat şi jumătate din totalul punctelor de la jucătorii cu care a făcut remiză - nu se adună nimic de la cei la care a pierdut, dar se adună punctele proprii .

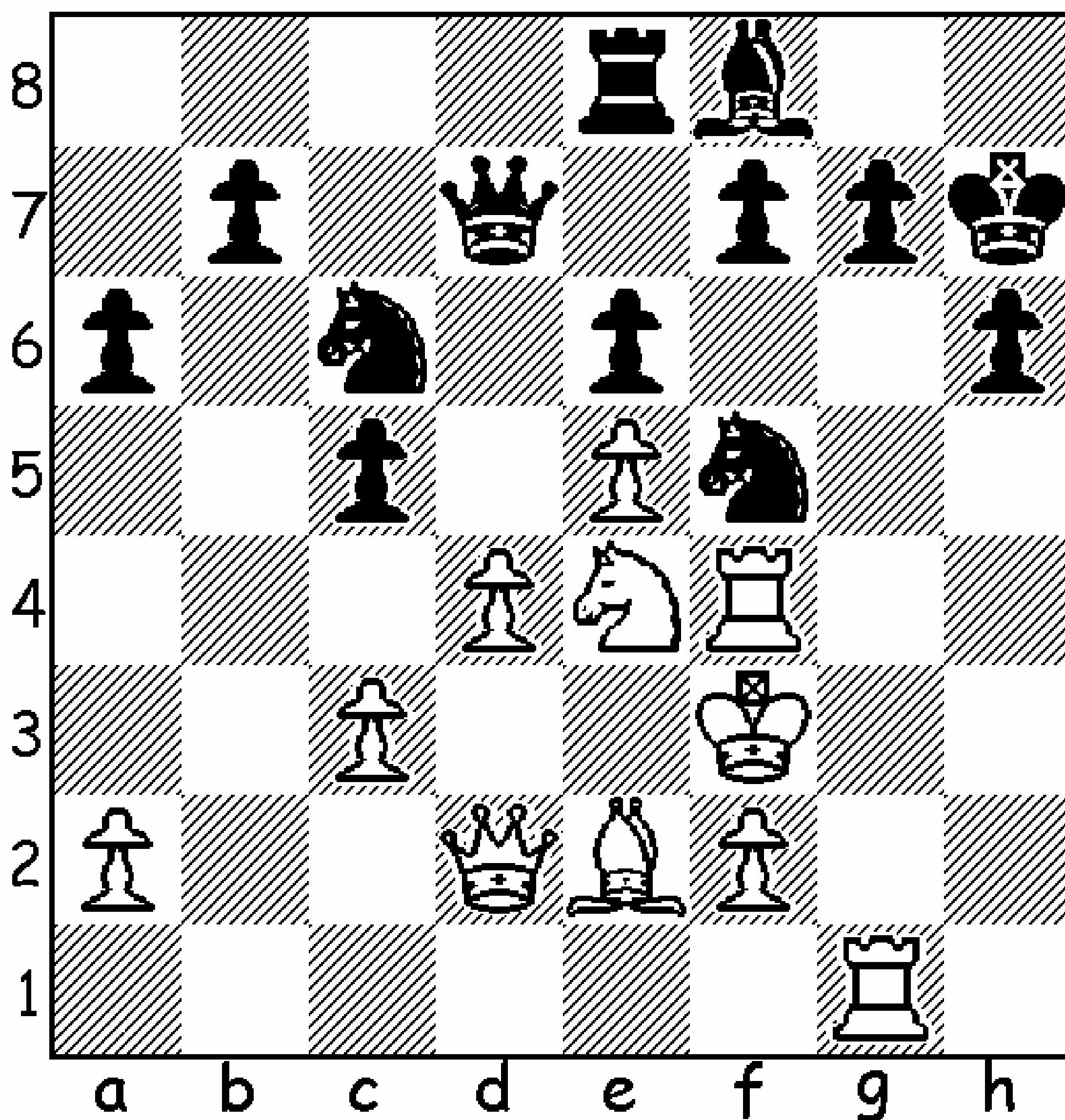
Dirk van Delft - 1410



Familia regală jucând şah

CAPITOLUL II
COMBINAȚII

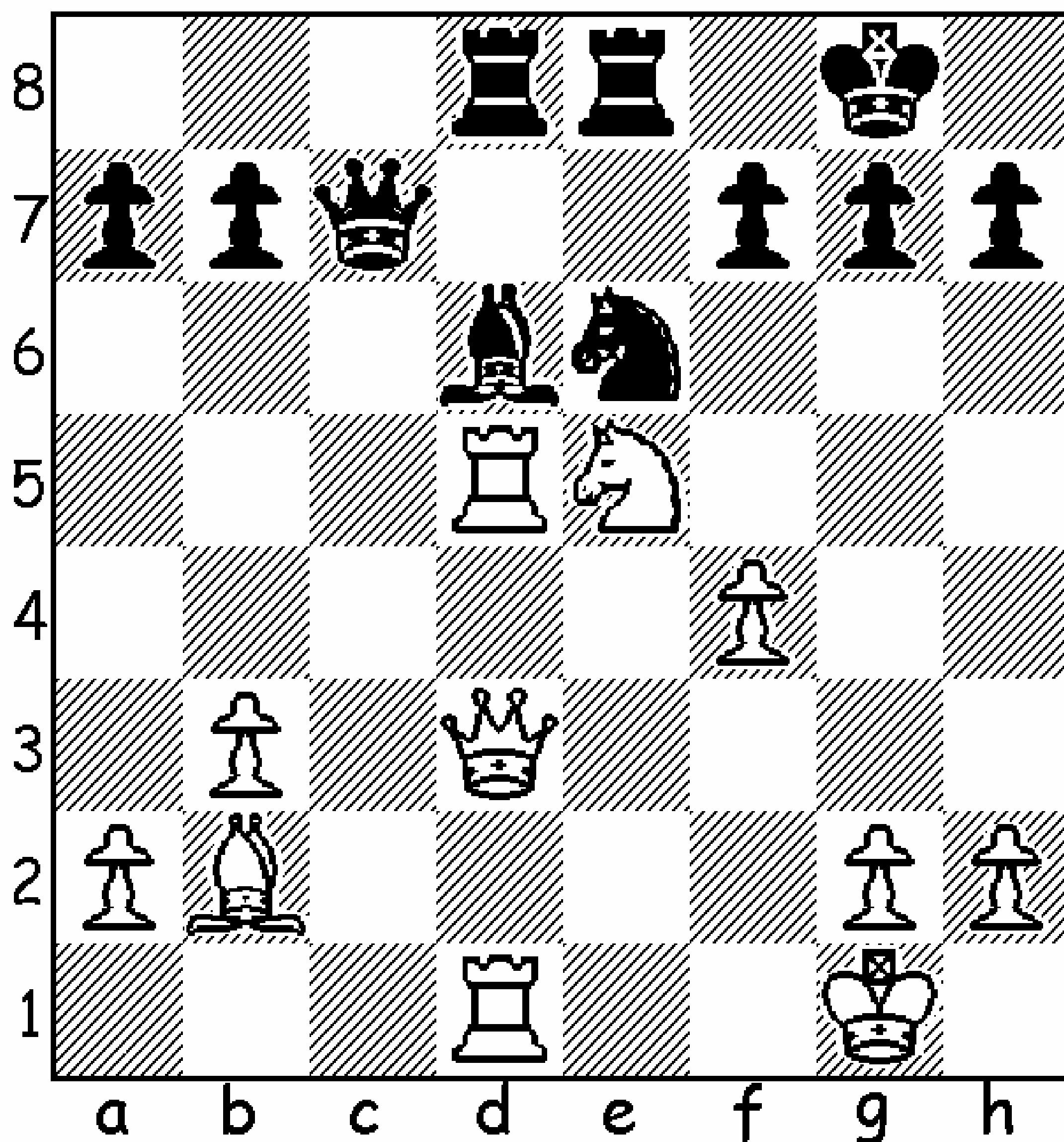
Diagrama nr. 1 : Rossolimo - NN simultan , Paris 1944



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

"Nu fiți prea dogmatici în judecata dumneavoastră !
Țineți sus drapelul regulilor fară să coborâți pavilionul excepțiilor.
Victoria într-o partidă aparține în cele mai multe cazuri, celui care vede puțin mai departe decât adversarul său ! " – Emanuel Lasker

Diagrama nr.2 : Thomas – Euwe, Nottingham 1936

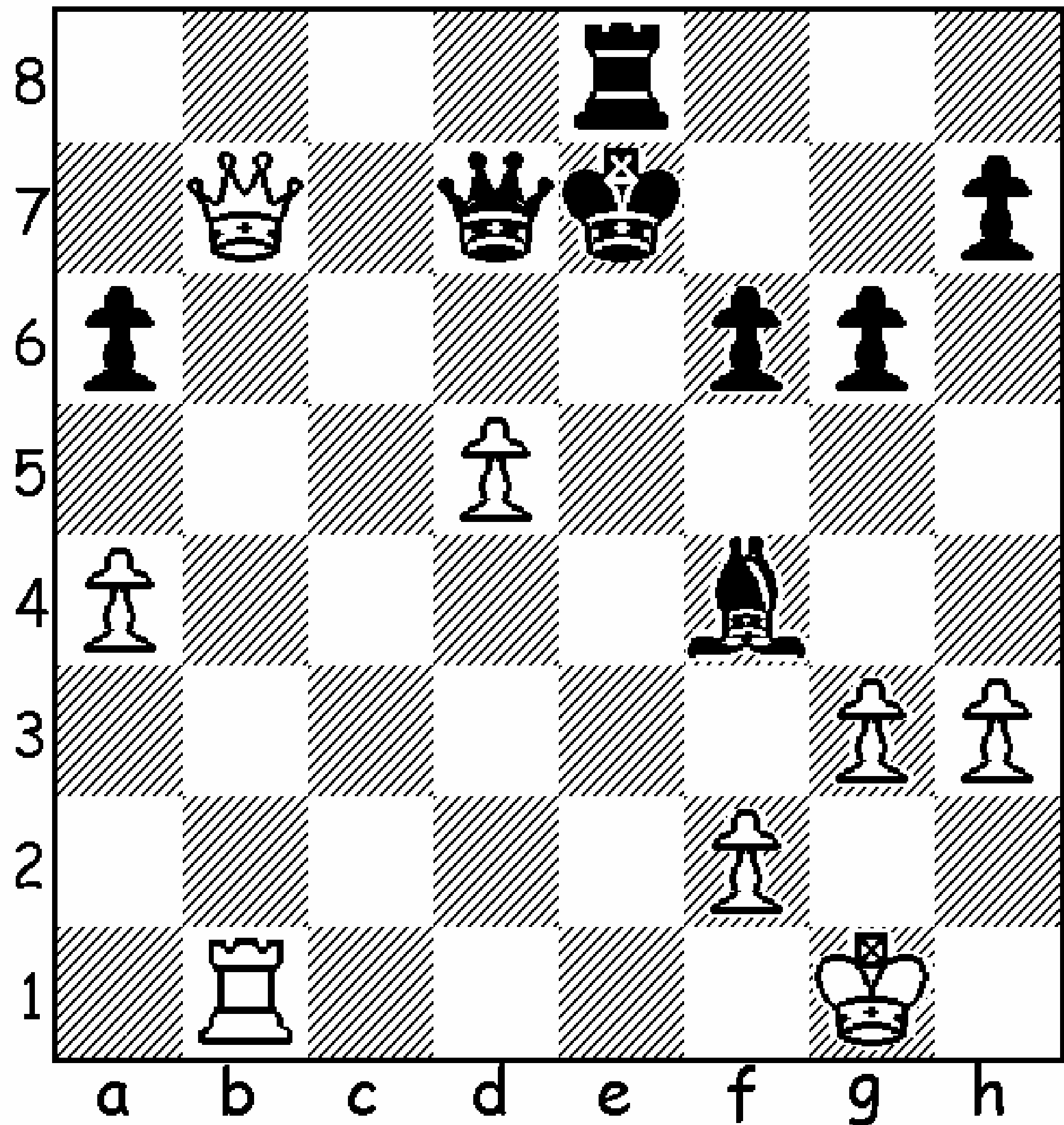


ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Jucătorul ideal de şah trebuie :

- să fie fidel şahului cum a fost Steinitz ;
- să aibă şiretenia lui Lasker ;
- să aibă intuiţia lui Capablanca ;
- să aibă pasiunea pentru joc a lui Alehin ;
- să aibă meticulozitatea gândirii lui Botvinnik ;
- să aibă îndrăzneala lui Tal ;
- să aibă puterea de luptă a lui Fischer ;
- să aibă nonşalanţa lui Spasski ;
- să aibă calmul lui Karpov ;
- să aibă ingeniozitatea lui Kasparov “ - Max Euwe

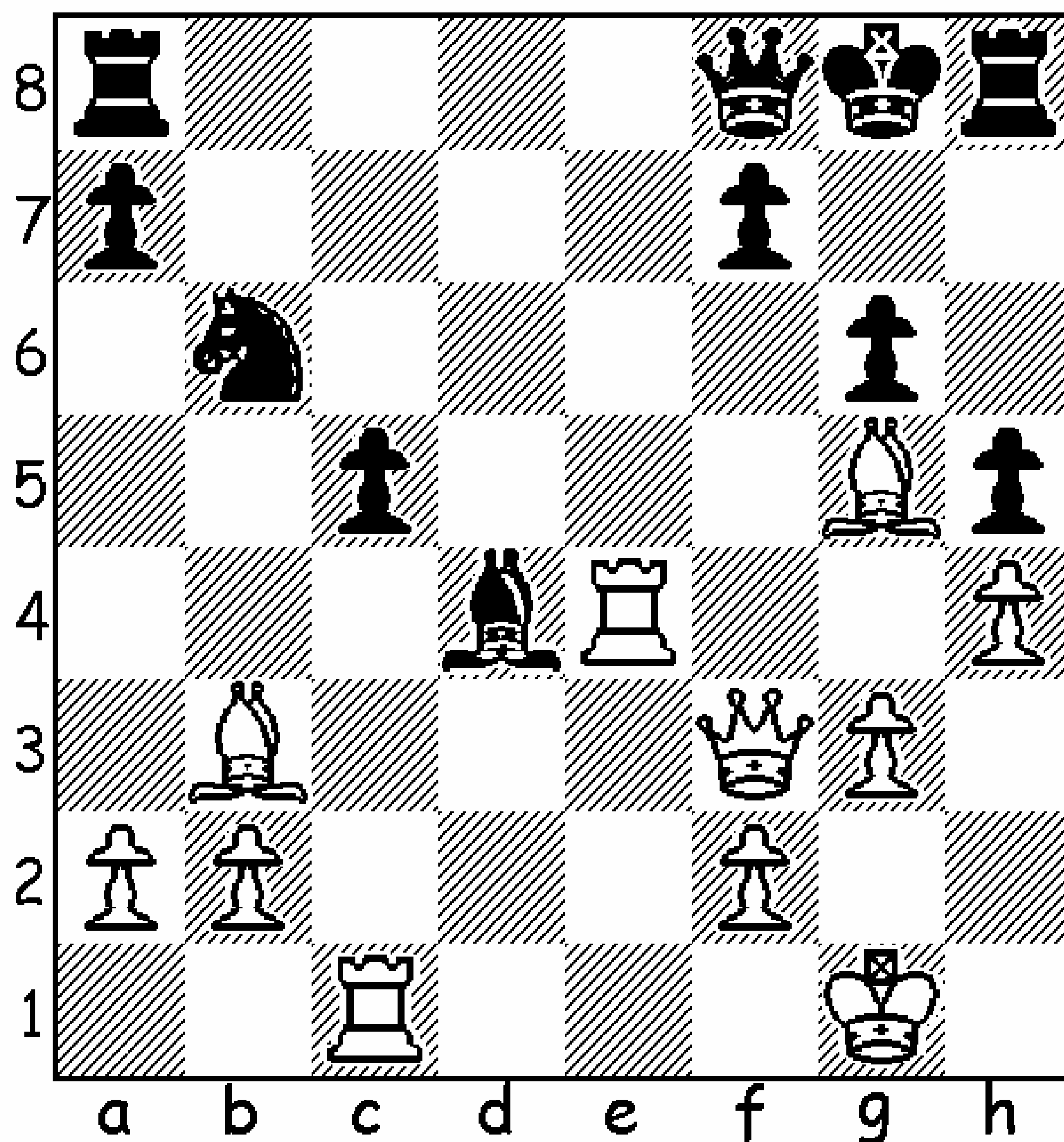
Diagrama nr.3 : Capablanca – Zubarev, Moscow 1925



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Inițiativa înseamnă timp şi posibilități active şi de aceea constituie superioritate. Poziția joacă rolul prim, materialul este pe locul al doilea. Spațiul şi timpul sunt factori secundari ai poziției” – Jose Raul Capablanca

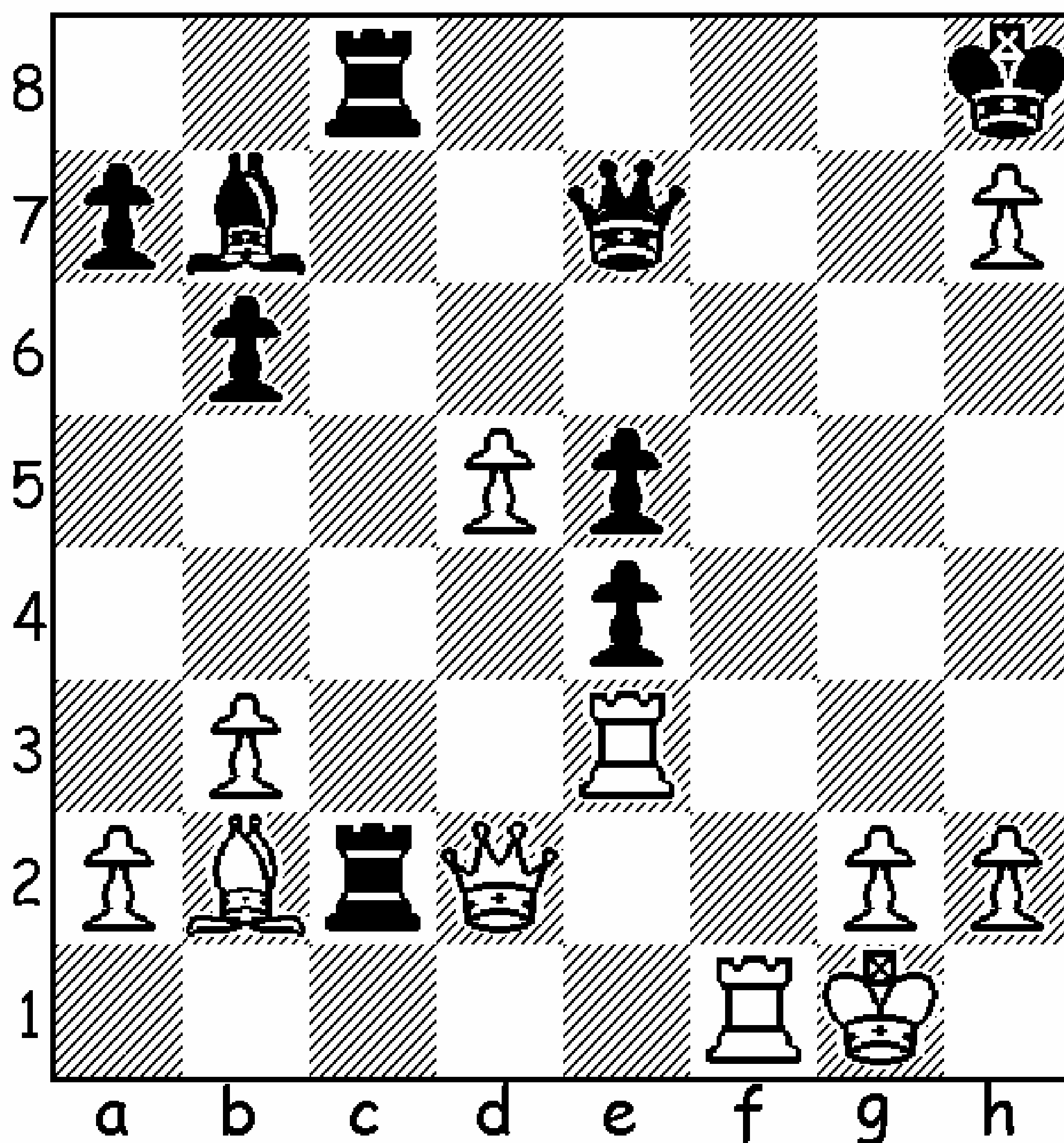
Diagrama nr.4 : Alehin – Opocensky, Paris 1925



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Jocul la complicații este măsura extremă, la care un şahist trebuie să apeleze numai atunci când nu găseşte un plan bun şi logic " – Alexandr Alehin

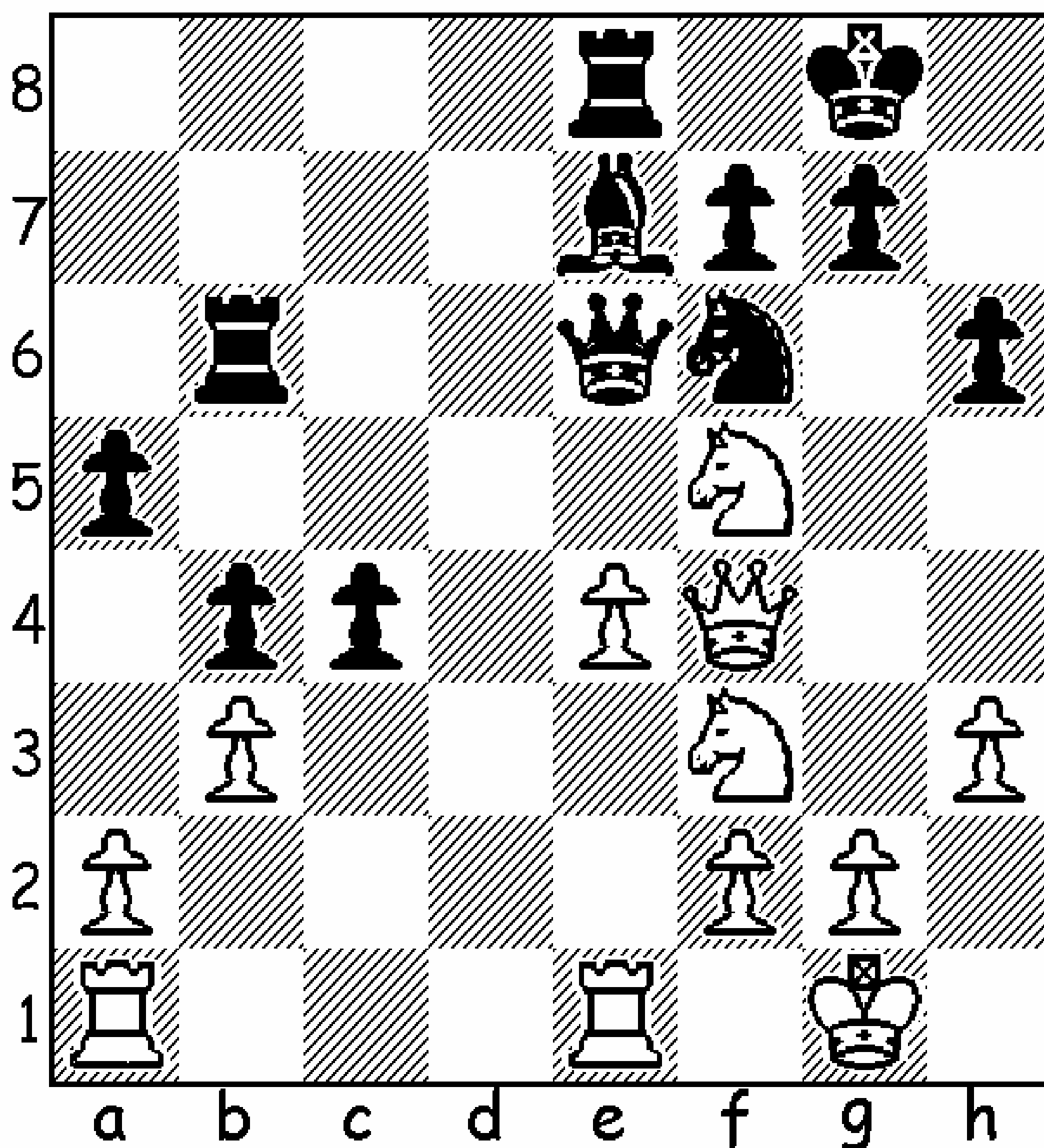
Diagrama nr. 5 : Zukertort – Blackburne, London 1883



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Secretul cel mare în şah este să nu faci niciodată o mutare până nu ai înțeles perfect poziția "- Robert Fischer

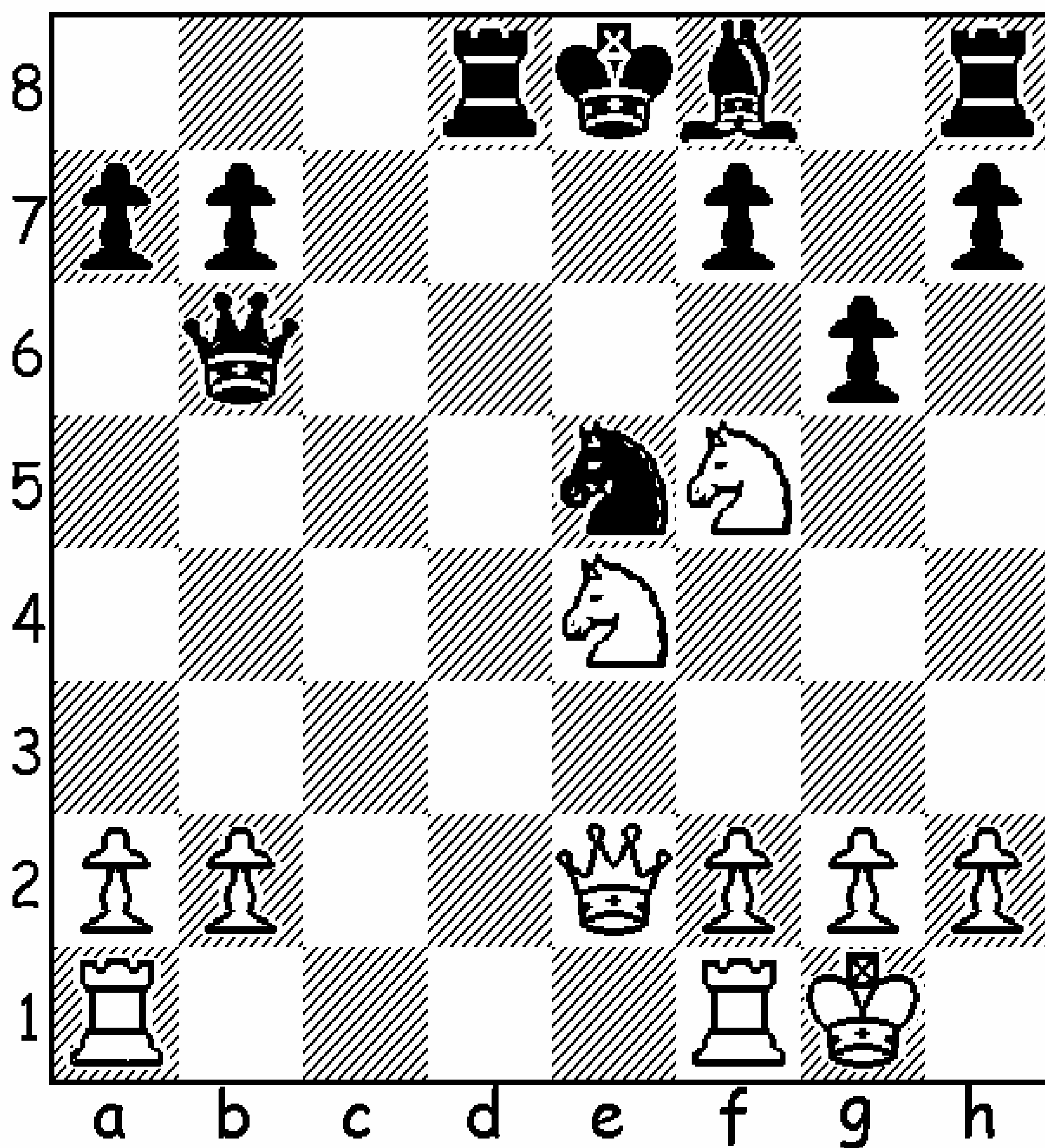
Diagrama nr. 6 : NEJMETDINOV – ESTRIN, Baku 1951



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

” În şah câştigă întotdeauna cel care greşeşte penultimul !”
- Siegbert Tarrasch

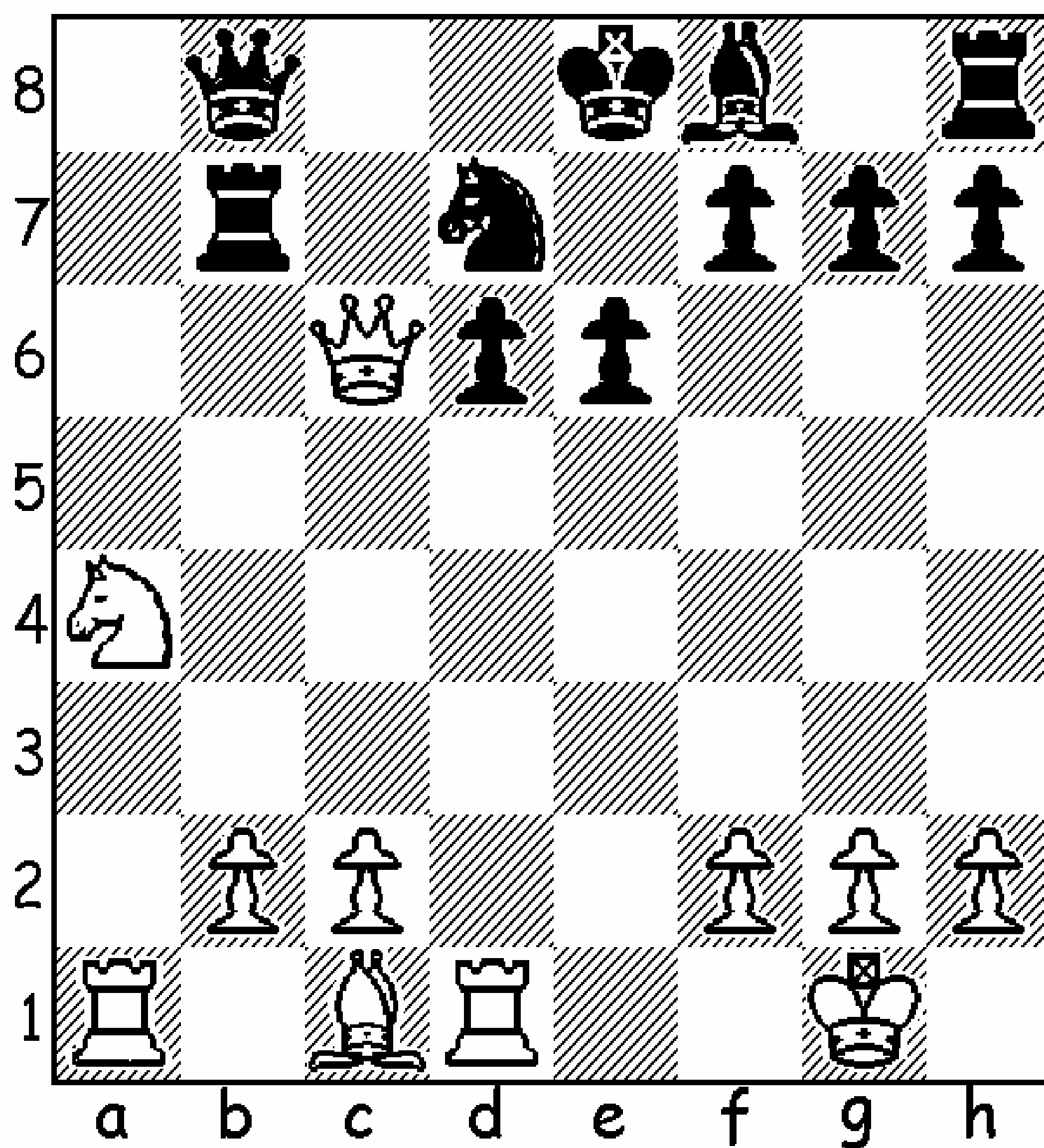
Diagrama nr. 7 :   Alehin – Kussman, New-York 1924



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

“ Pentru ca cineva să câştige la mine o partidă este nevoie să mă învingă de trei ori : în deschidere, în jocul de mijloc şi în final ! “ - Alexandr Alehin

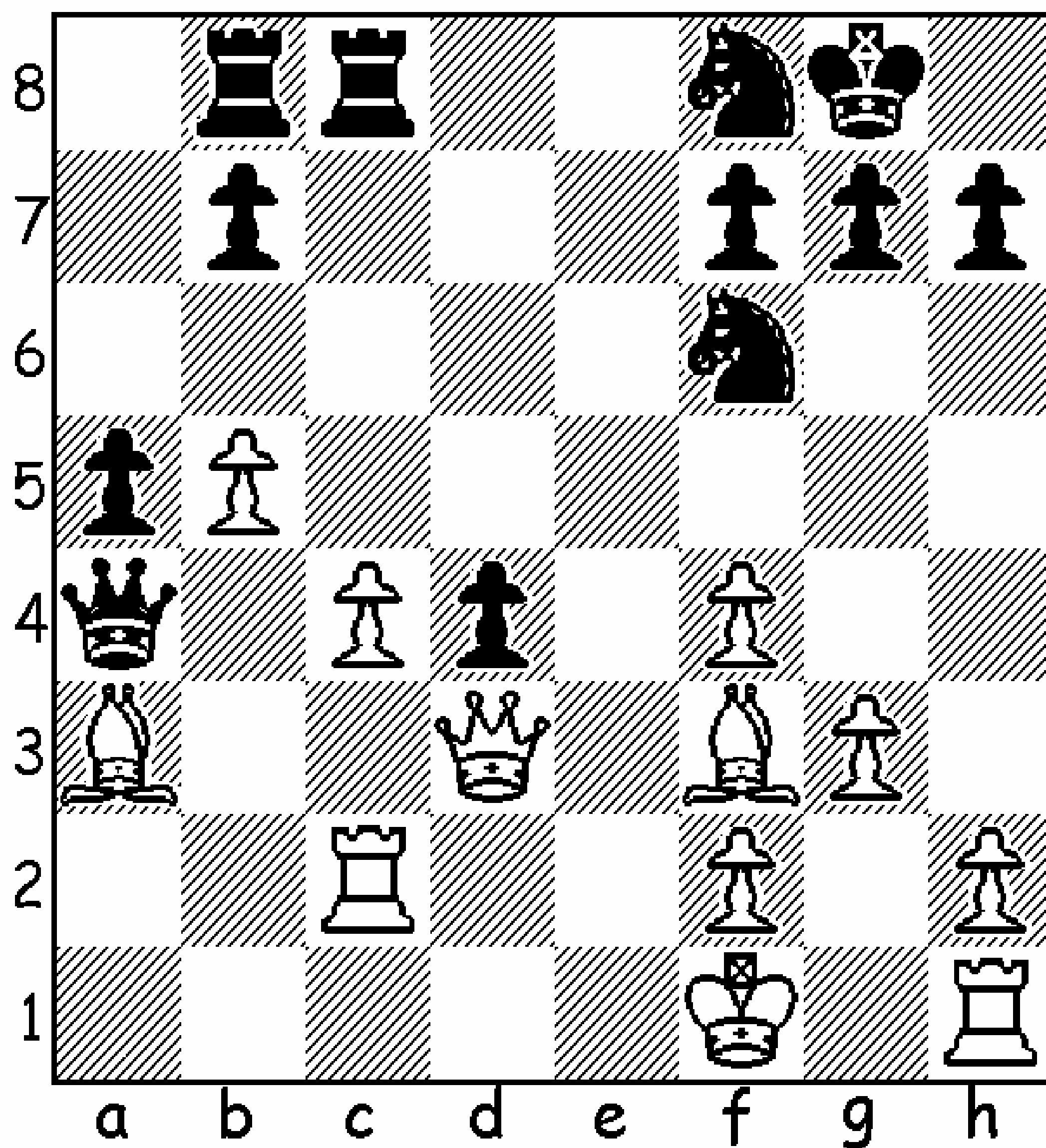
Diagrama nr. 8 : Smîslov – Kotnauer , Groningen 1946



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

“ Şahul este 90% tactică ! “ – Rudolf Teichmann

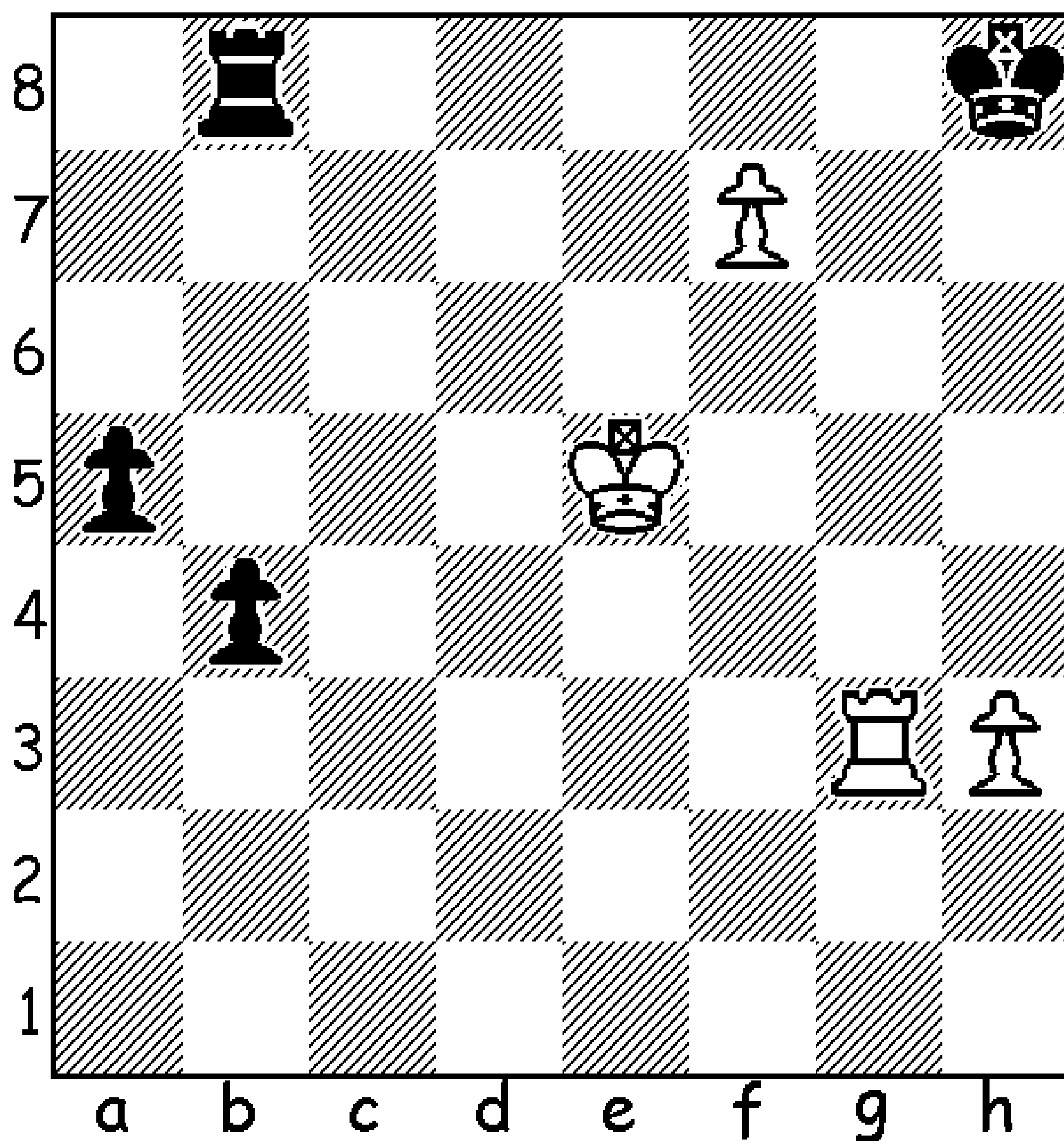
Diagrama nr. 9 : Flohr – Benko 1949



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Una din condițiile de bază ale succesului în şah este depăşirea emoției. Un maestru al şahului trebuie să-şi controleze emoțiile care pot deveni dăunătoare în timpul obositoarelor partide de turneu " – Florin Gheorghiu

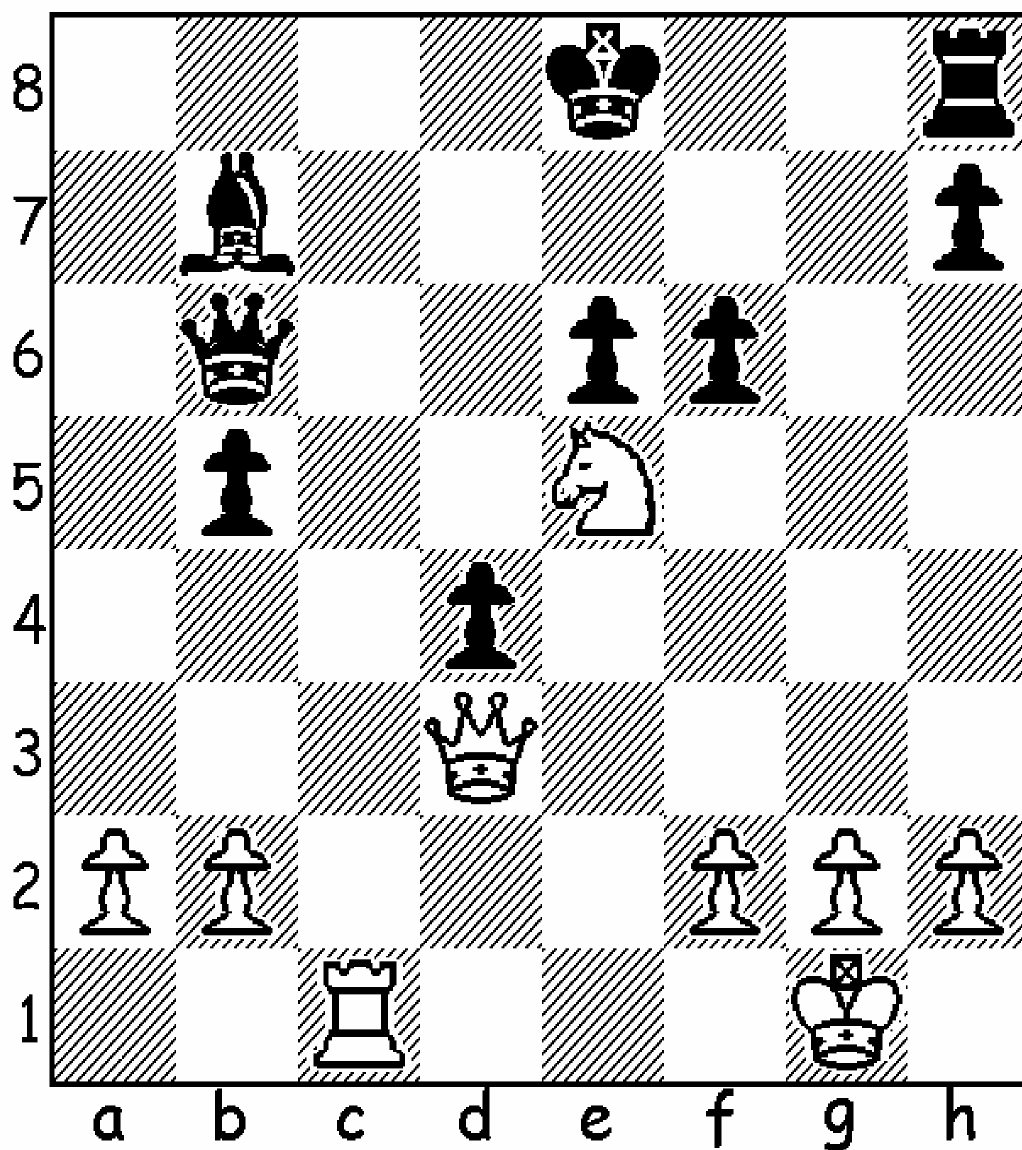
Diagrama nr. 10 : Lisițîn – Mikenas, Leningrad 1947



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

“ Dacă nu crezi în victorie, nu mai are nici un rost să te aşezi la masa de joc ! “ – Anatoli Karpov

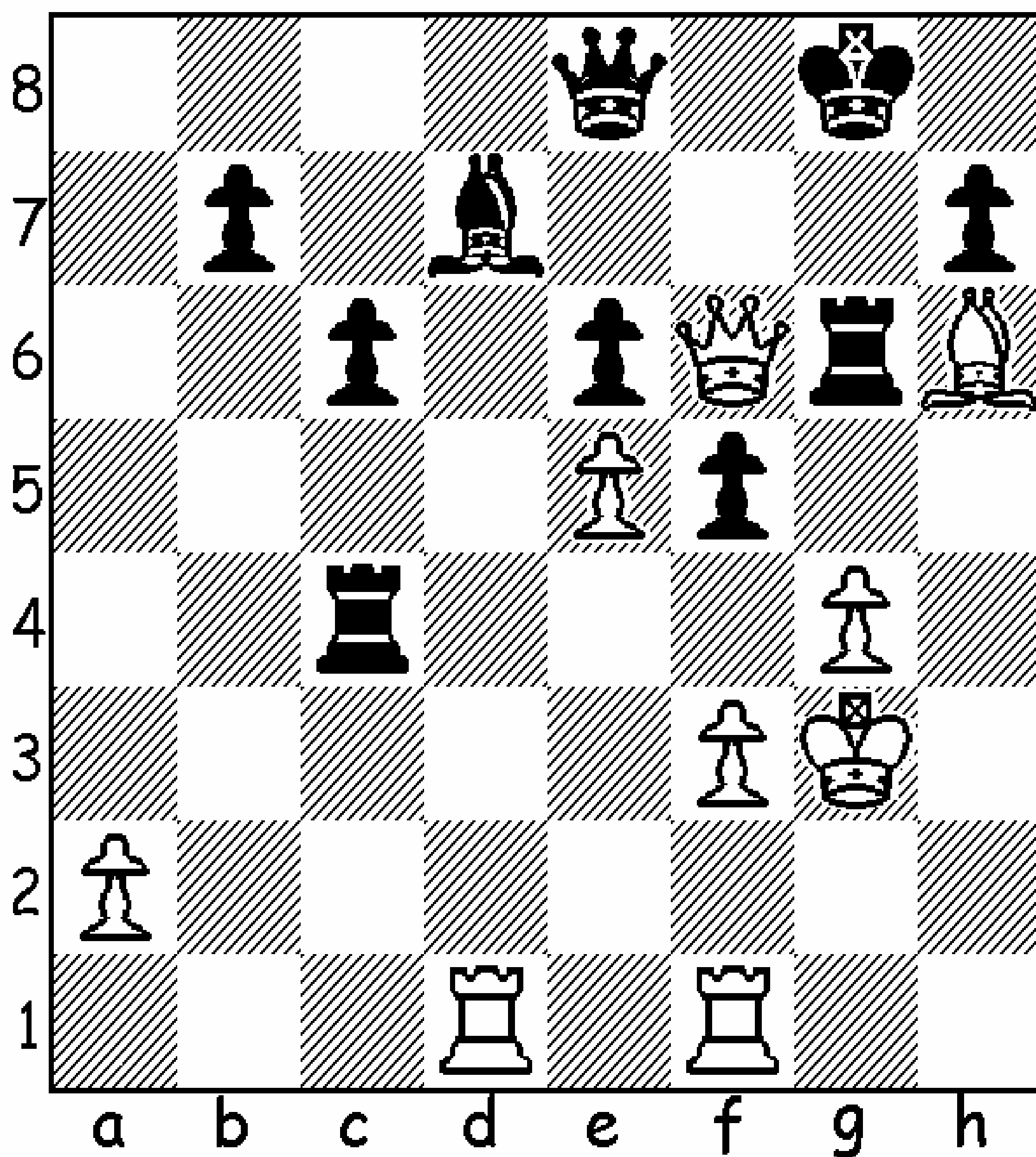
Diagrama nr. 11 : Botvinnik – Euwe , 1948



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ În poziţii de joc de mijloc cu nebuni de culori diferite partea în atac are o piesă în plus “ – Mihail Botvinnik

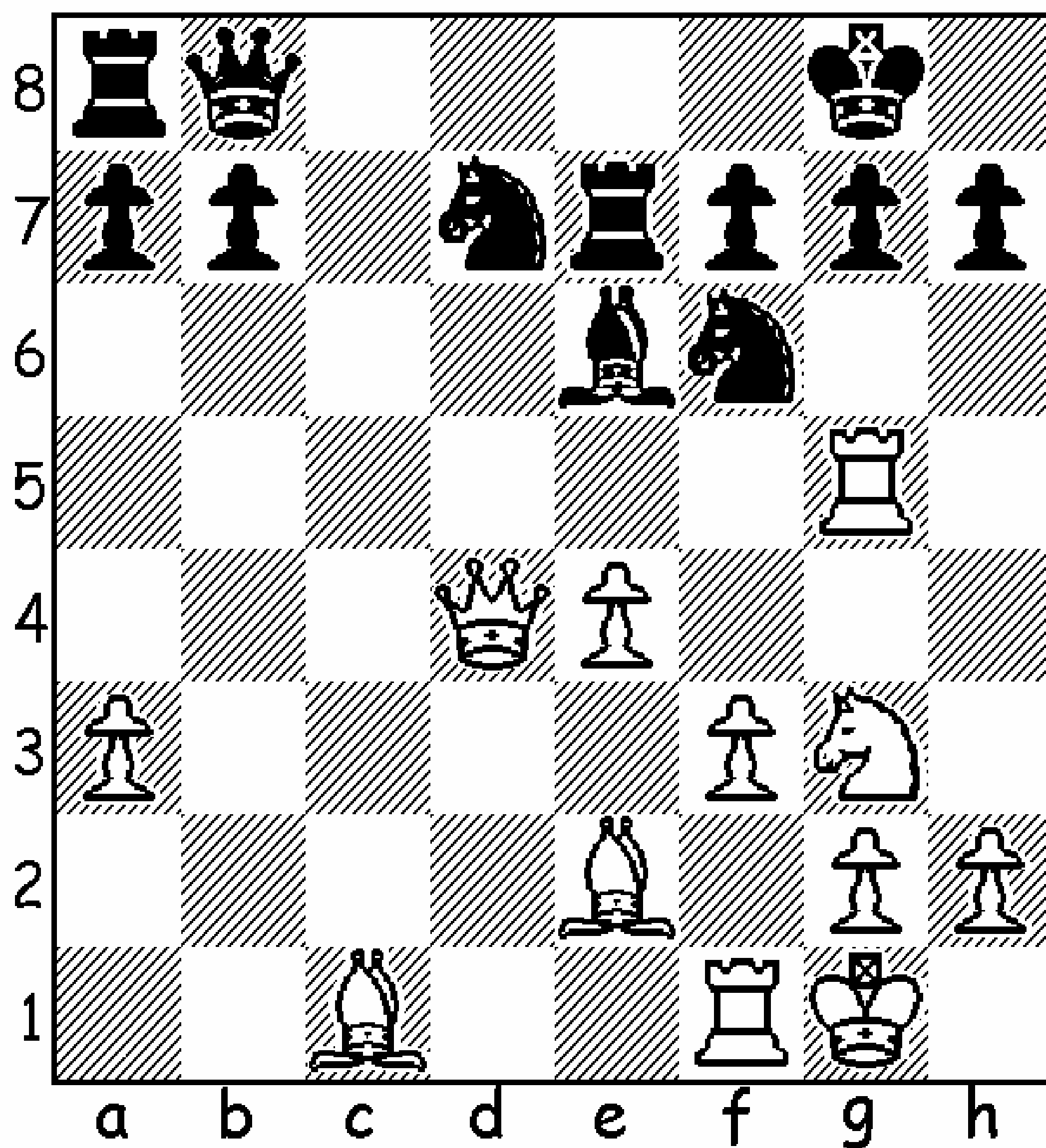
Diagrama nr. 12 : Simaghin – Cistakov, Moscova 1947



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Fără o necesitate excepțională calul nu poate fi mutat pe prima (respectiv ultima linie) linie, dacă acesta desparte turnurile " - Alexandr Alehin

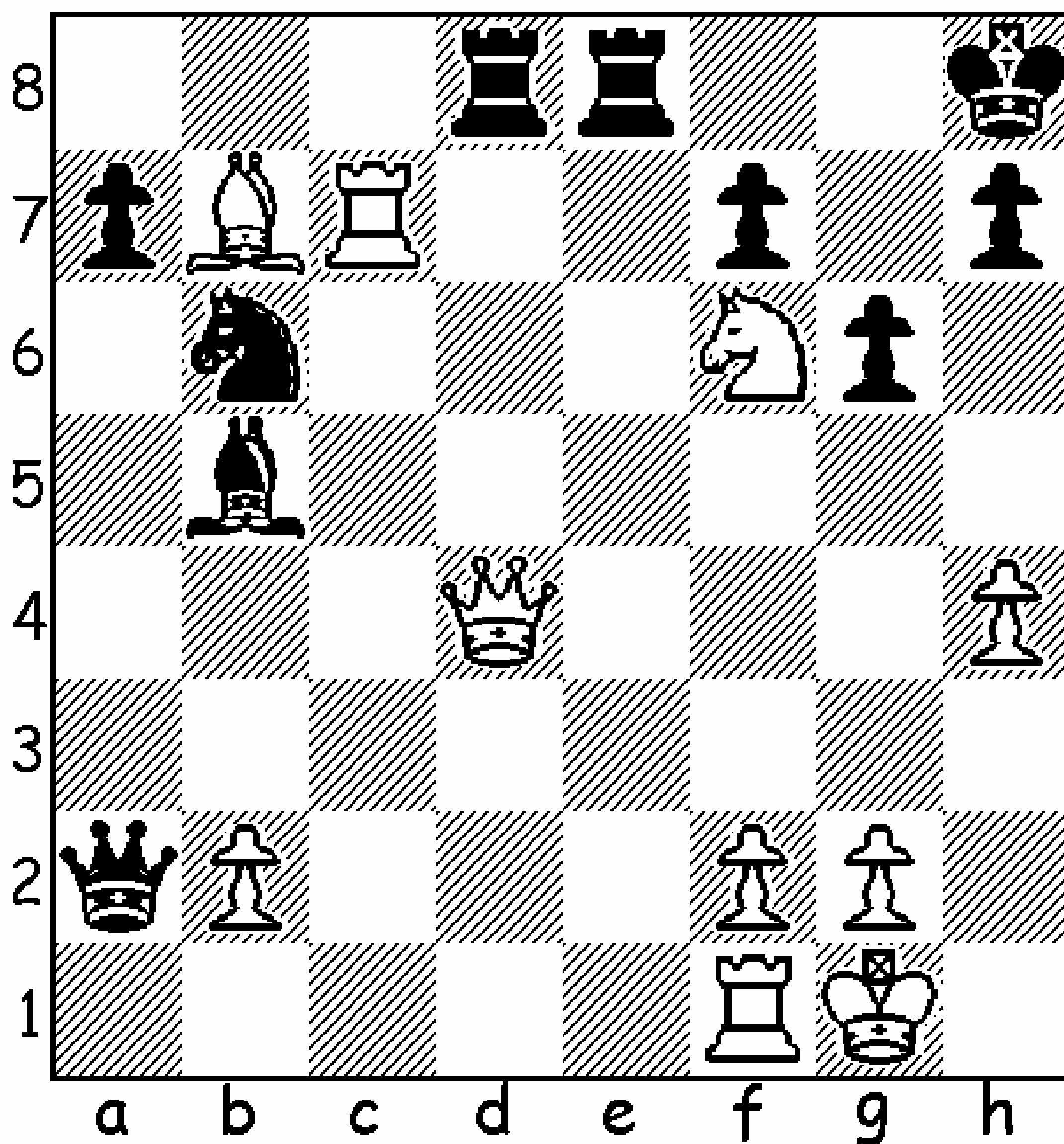
Diagrama nr. 13 : Botvinnik – Keres , 1948



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

" În criză de timp figurile trebuie să se apere una pe alta ! "   - Mihail Botvinnik

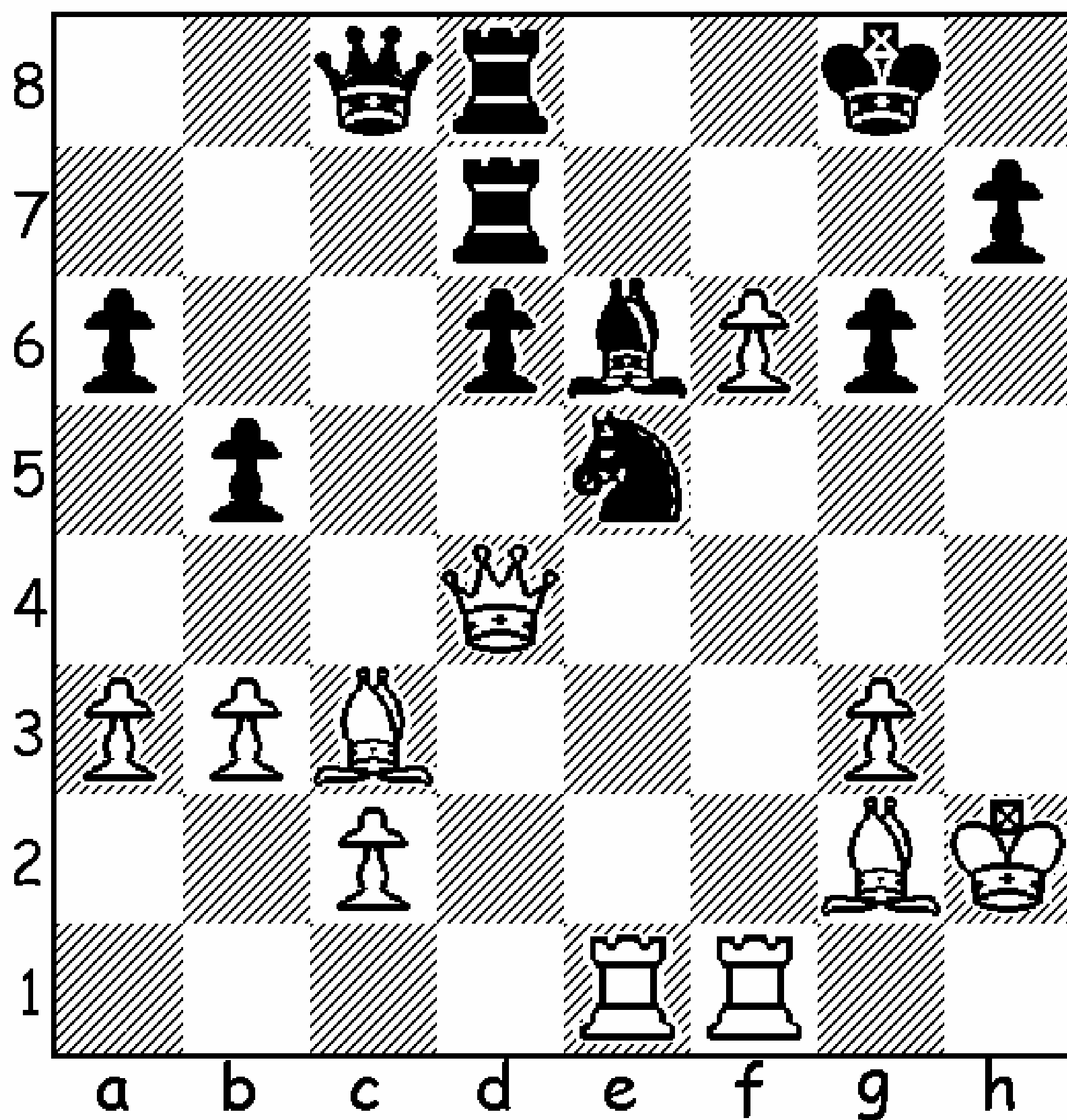
Diagrama nr. 14 : Urseanu – Anastasiade, Bucuresti 1949



ALBUL MUTĂ SI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Tempourile în atac sunt mai importante decât materialul sacrificat " - Garry Kasparov

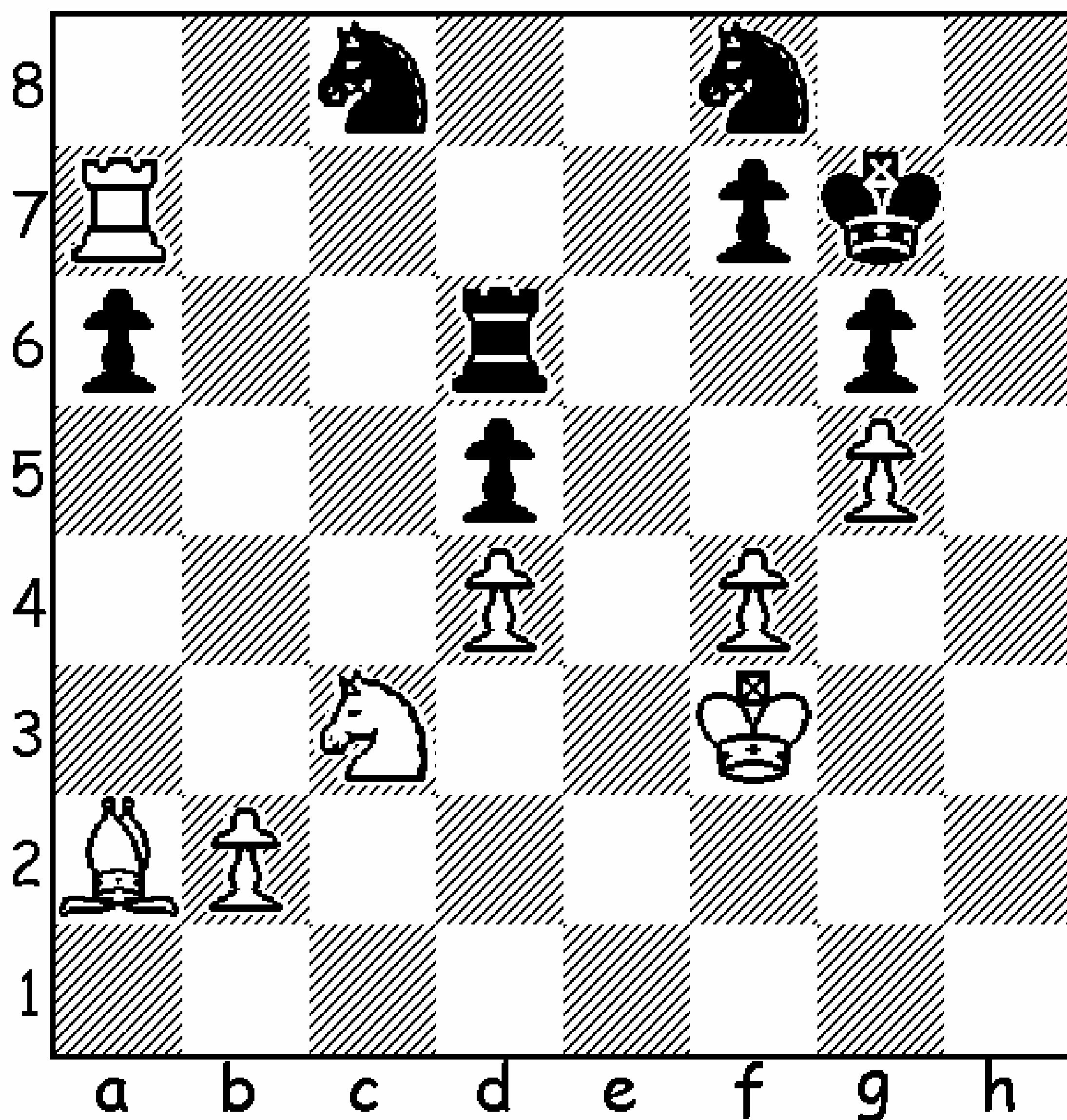
Diagrama nr. 15 : Panov – Makogonov, Tbilisi 1937



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Regele este o figură puternică - foloseşte-o ! "
- Reuben Fine

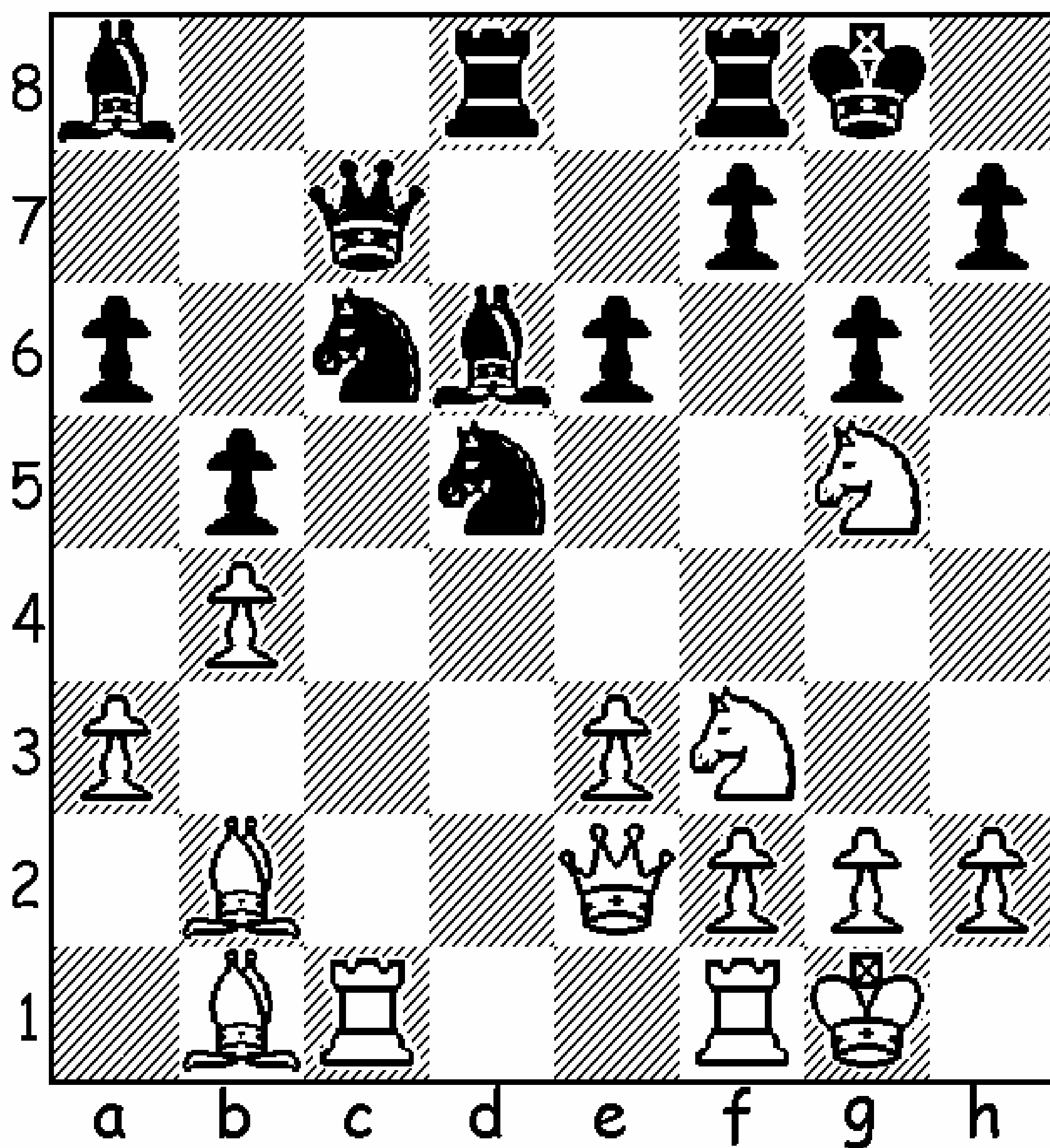
Diagrama nr. 16 : Dolmatov – Shamkovich, Amsterdam 1979



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

" Făcând o greşeală sau o inexactitate în partida de şah, nu trebuie să spui că totul este pierdut, ci trebuie să te orientezi în noua situație ! " - David Bronstein

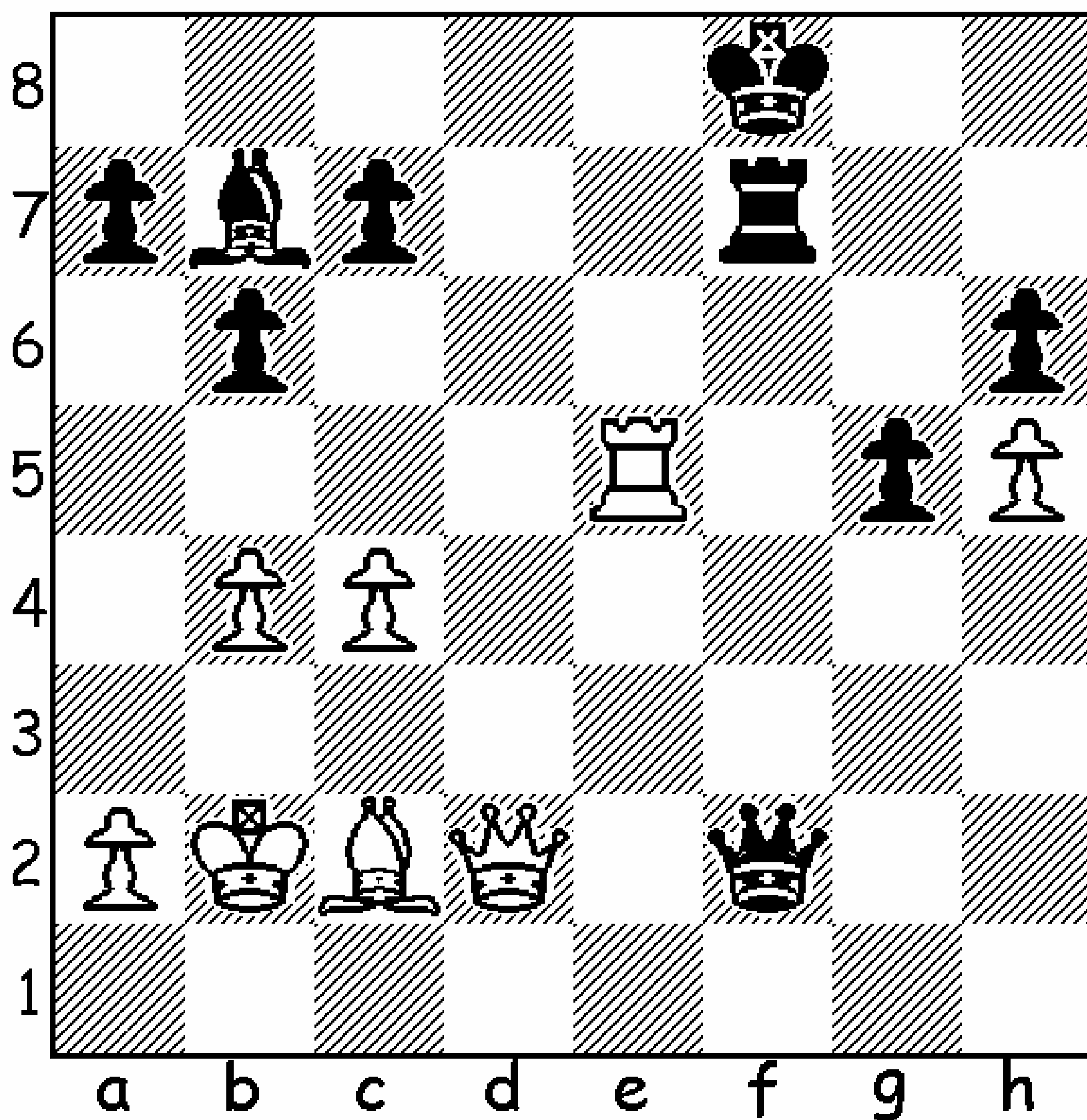
Diagrama nr. 17 : Marshall – Wolf, Nurenberg 1906



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

" Fii agresiv, dar joacă mutări profund calculate şi
fără zgomot " - Robert Fischer

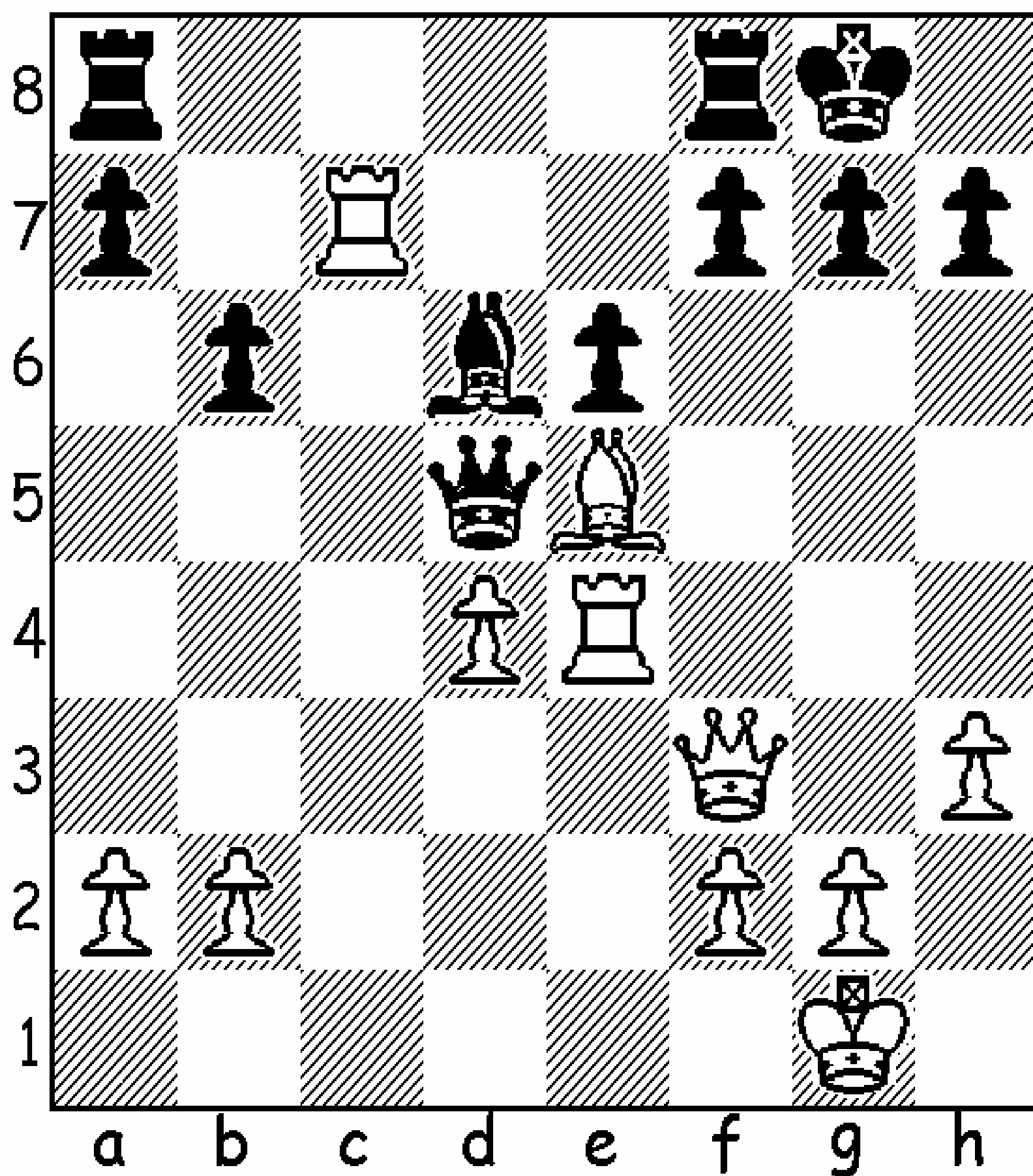
Diagrama nr. 18 : Weissgerber – Rallstab, 1933



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Cea mai bună figură de atac este nebunul regelui ! "
- Siegbert Tarasch

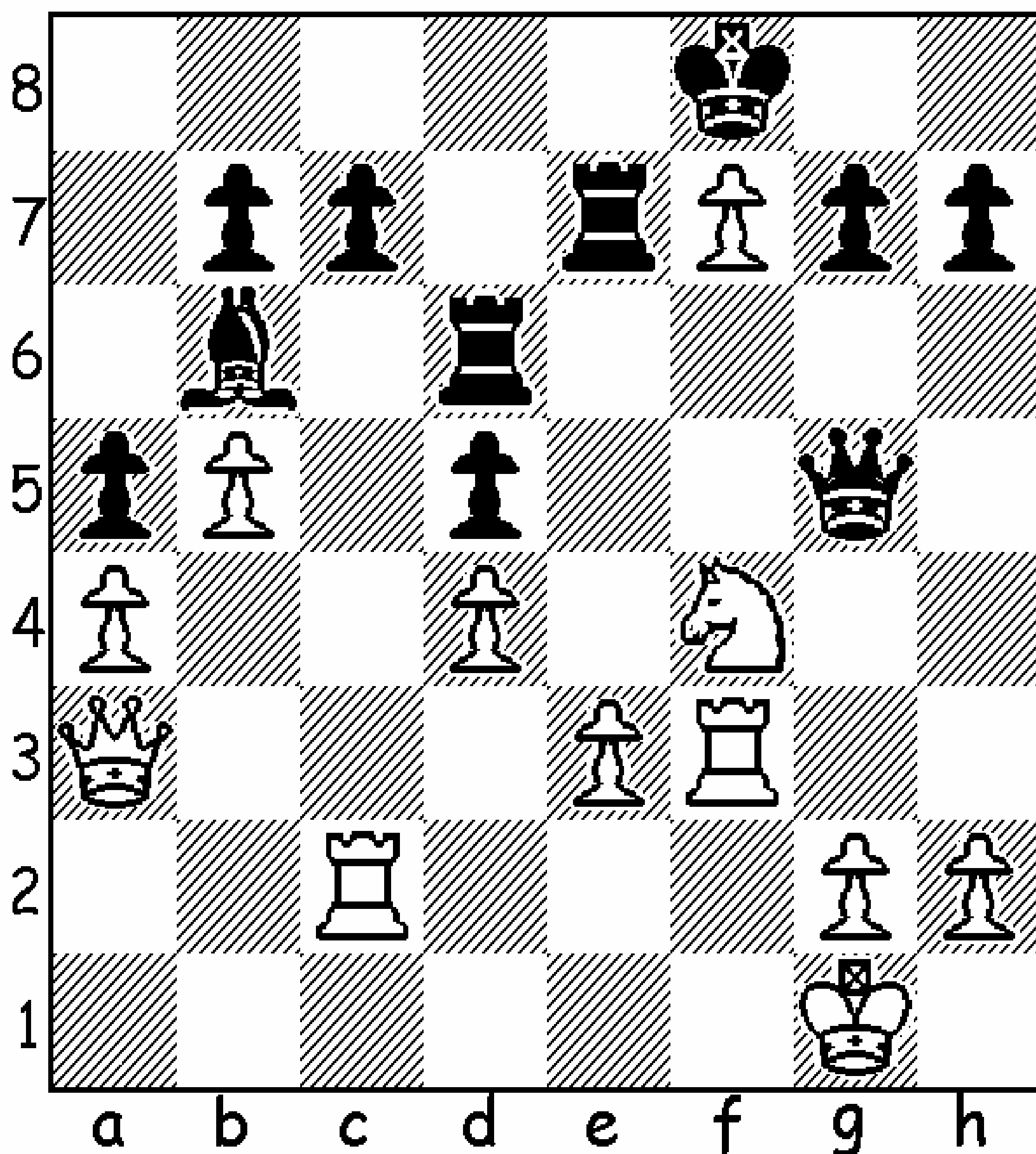
Diagrama nr. 19   NIMZOVICI – NILSEN , 1930



ALBUL   MUTĂ   ŞI   CÂŞTIGĂ   1 – 0

" Teoria este practica maeştrilor şi fără ea nu se poate merge mai departe ! " - Aaron Nimzovici

Diagrama nr.20 SCHNEIDER + ESCHRICH , 1935



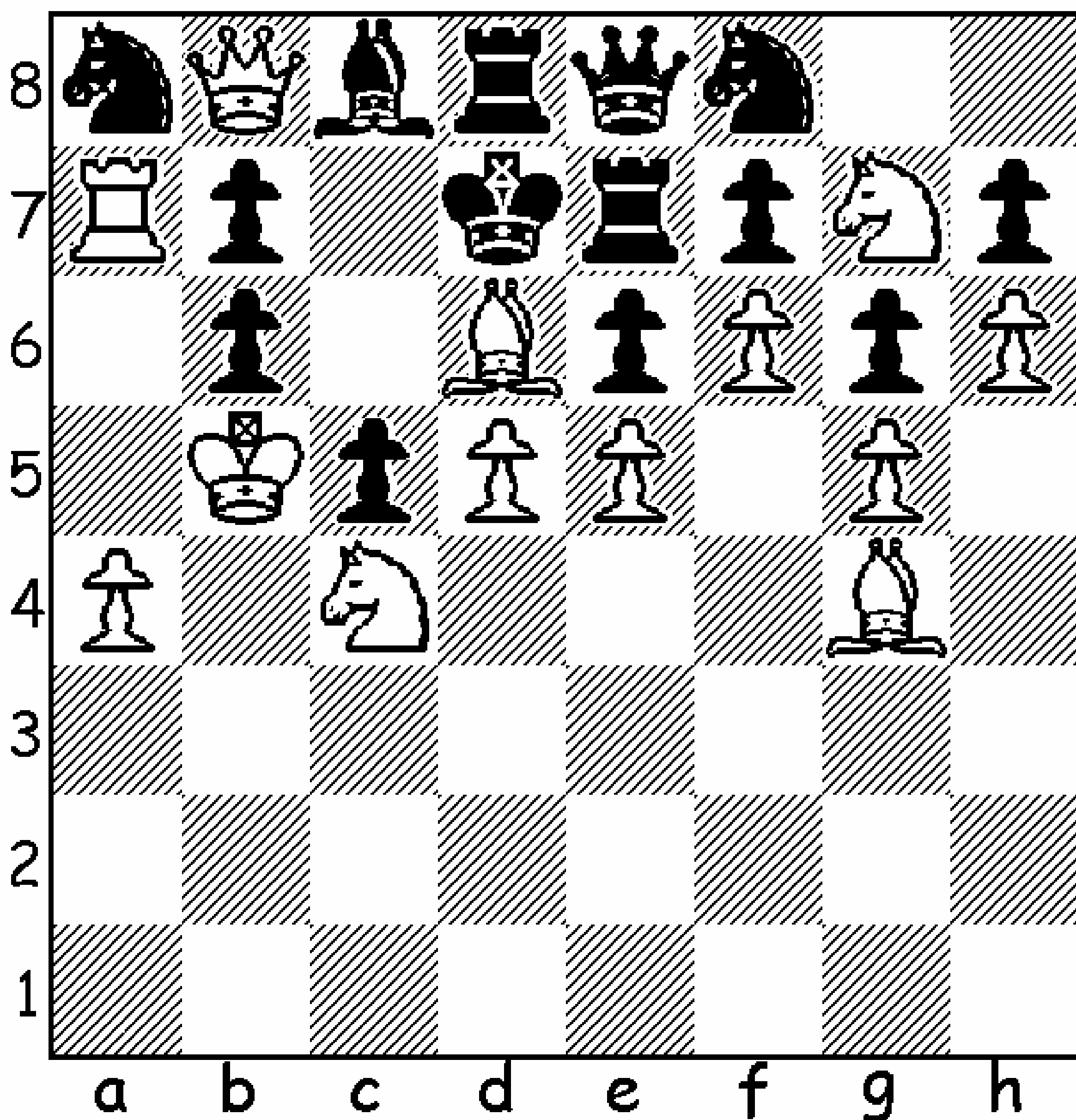
ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Nu poţi forţa adversarul să greşească. De aceea, relaxează-te şi încearcă să eviţi să comiţi tu o eroare. Acumulează mici avantaje şi continuă să intensifici presiunea “ Larry Evans

CAPITOLUL III

PROBLEME ŞI STUDII CREATE DE AUTORUL ACESTEI LUCRĂRI

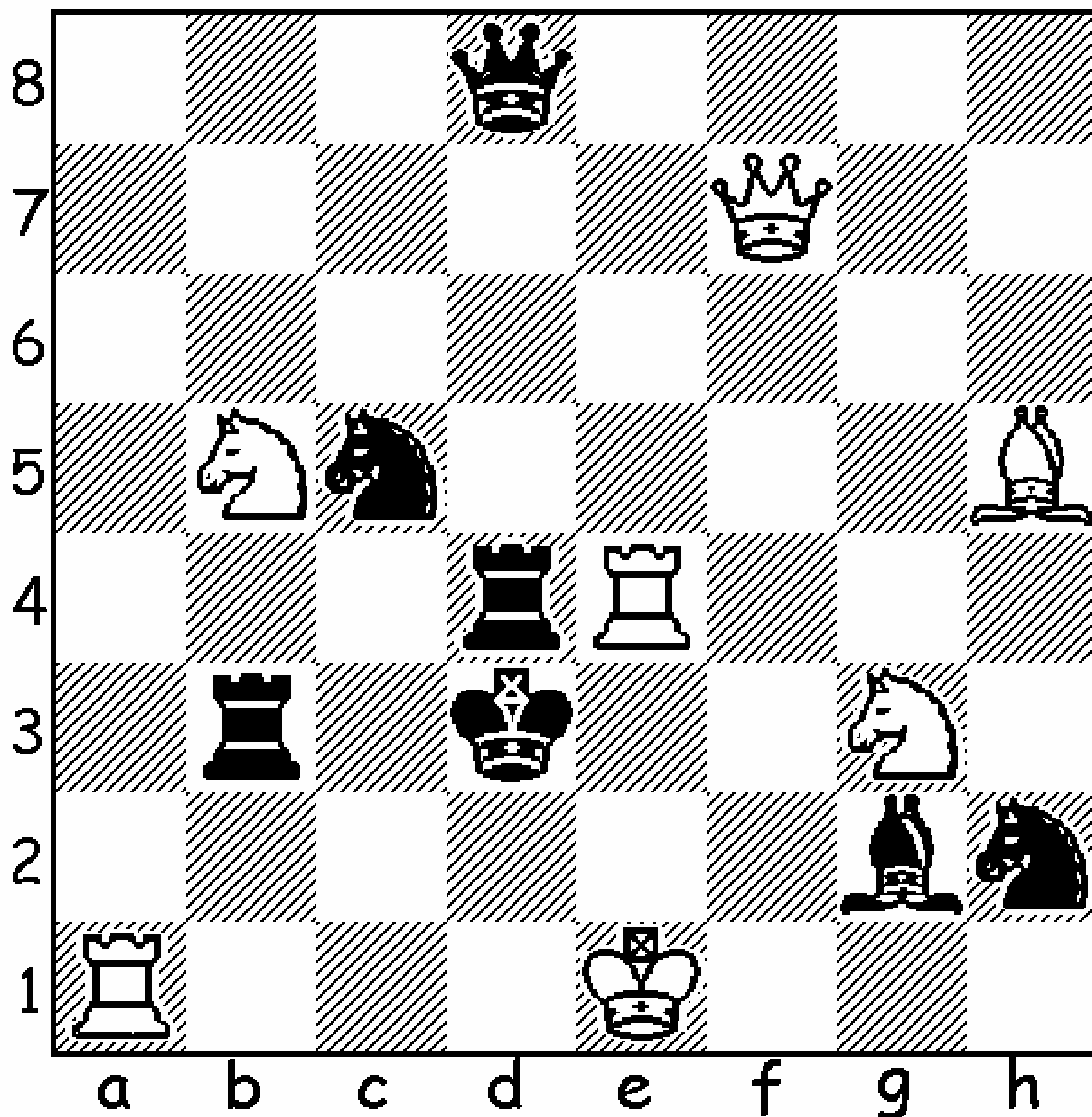
Diagrama nr. 1



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT LA PRIMA MUTARE - 1 #

" Să joci deschiderea ca la carte, jocul de mijloc ca un vrăjitor şi finalul ca o maşină " - Rudolf Spielman

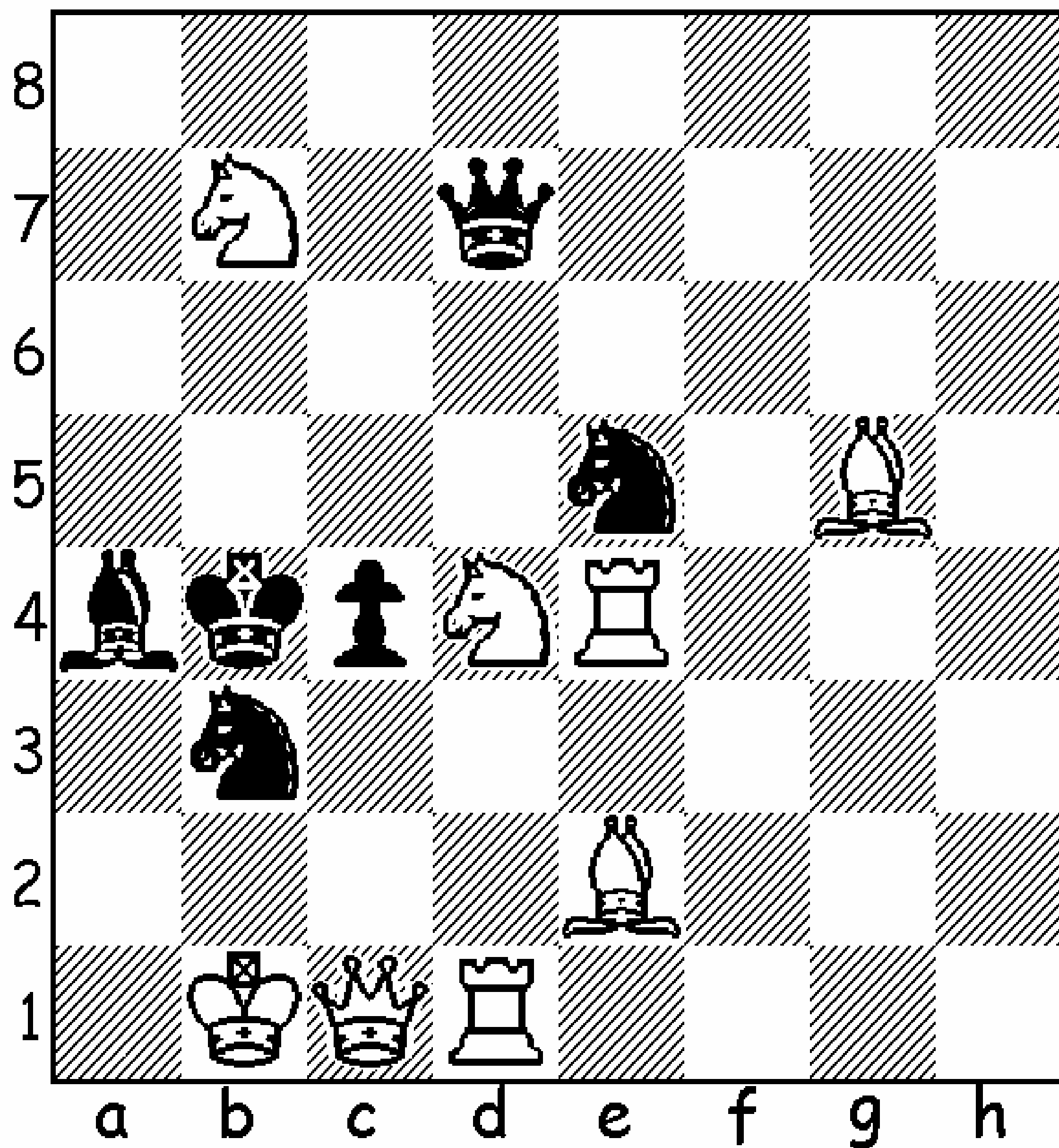
Diagrama nr. 2



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT LA PRIMA MUTARE - 1 #

“ În şah, înfrângerea contribuie mult mai mult la desăvârşirea jucătorului, decât partida câştigată. Pentru a ajunge un şahist bun, trebuie să pierzi sute de partide “ – Jose Raul Capablanca

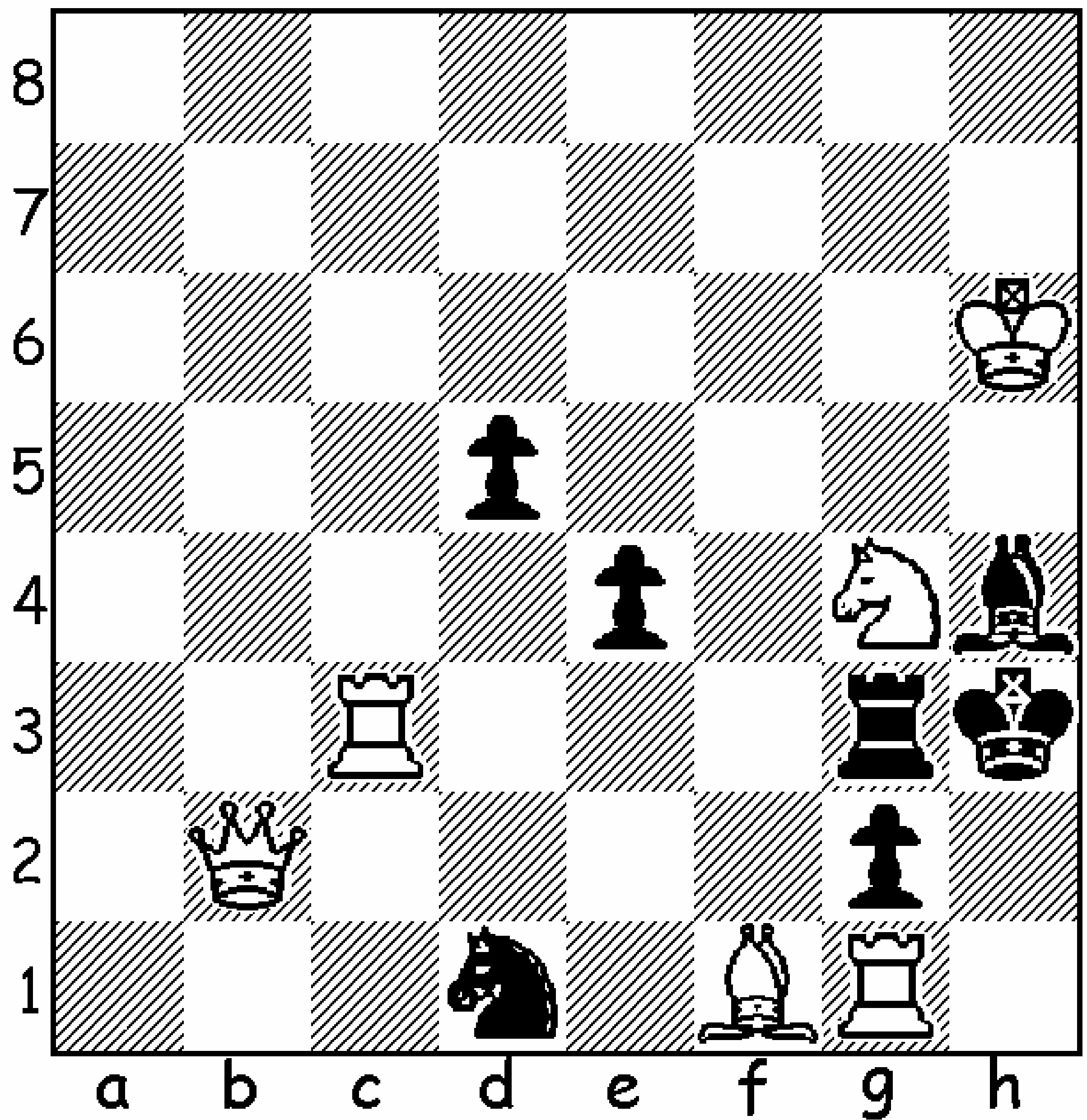
Diagrama nr. 3



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN DOUĂ MUTĂRI – 2#

“ Dacă o singură figură stă prost, întreaga partidă stă prost “ – Siegbert Tarrasch ”

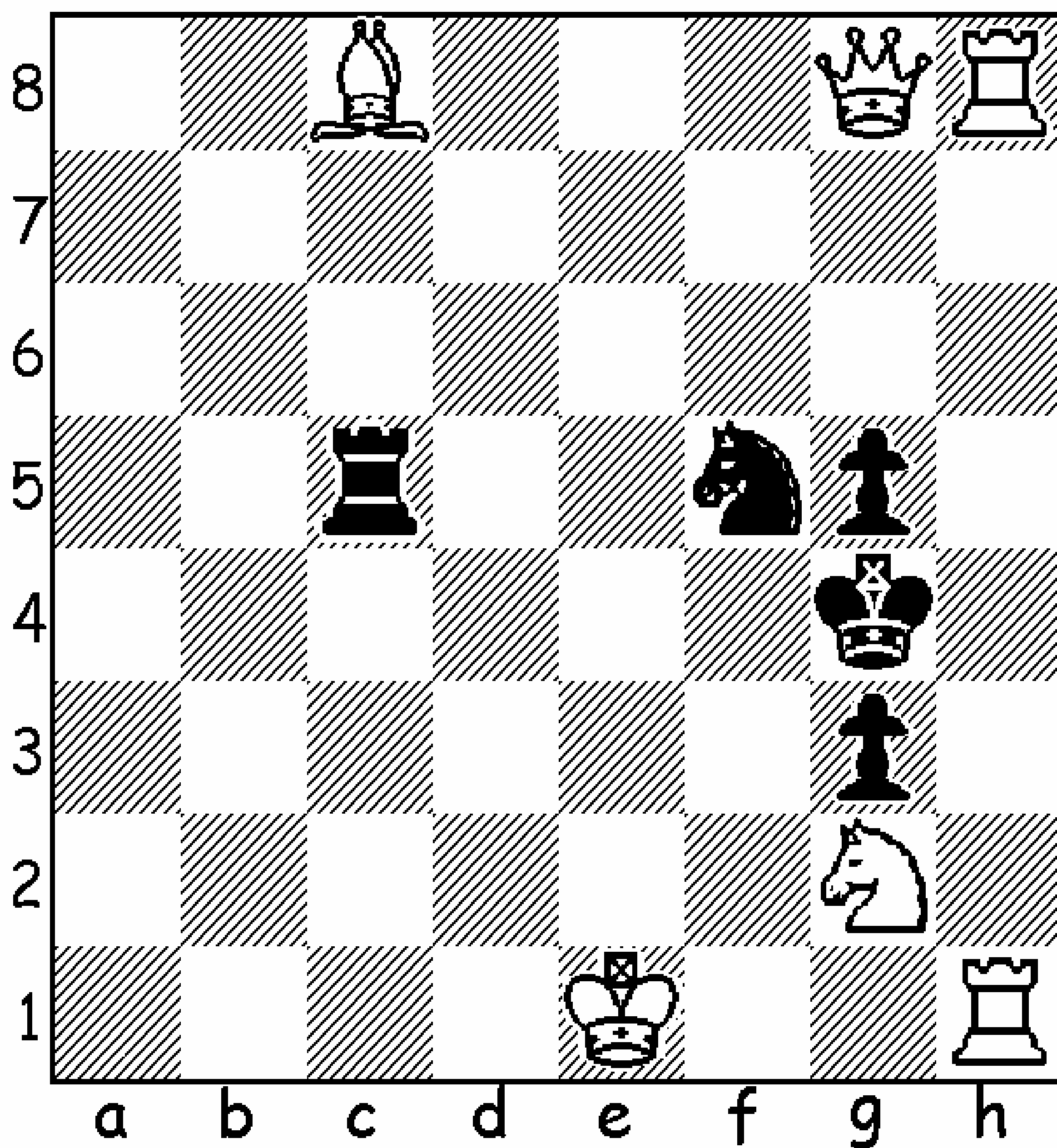
Diagrama nr. 4



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN DOUĂ MUTĂRI – 2#

“ Jocul de şah este un admirabil amuzament, jucând şah ne odihnim după muncă şi uităm de necazuri “ – Lev Nikolaevici Tolstoi

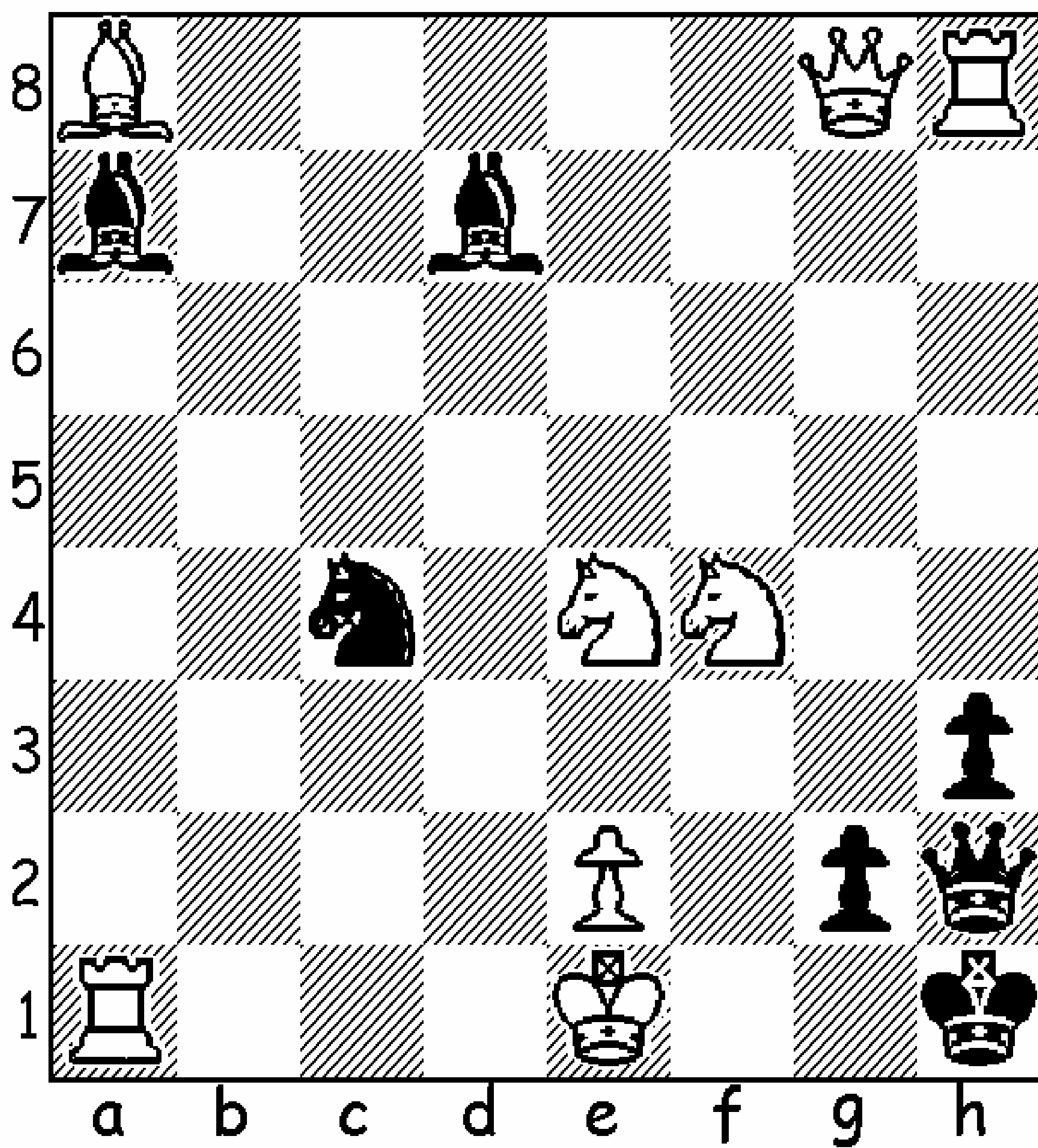
Diagrama nr. 5



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN DOUĂ MUTĂRI – 2#

" Invincibilitate nu există nici în viață, nici în şah . Activitatea noastră zilnică este o luptă permanentă împotriva erorii şi a greşelilor " – J.R. Capablanca

Diagrama nr. 6

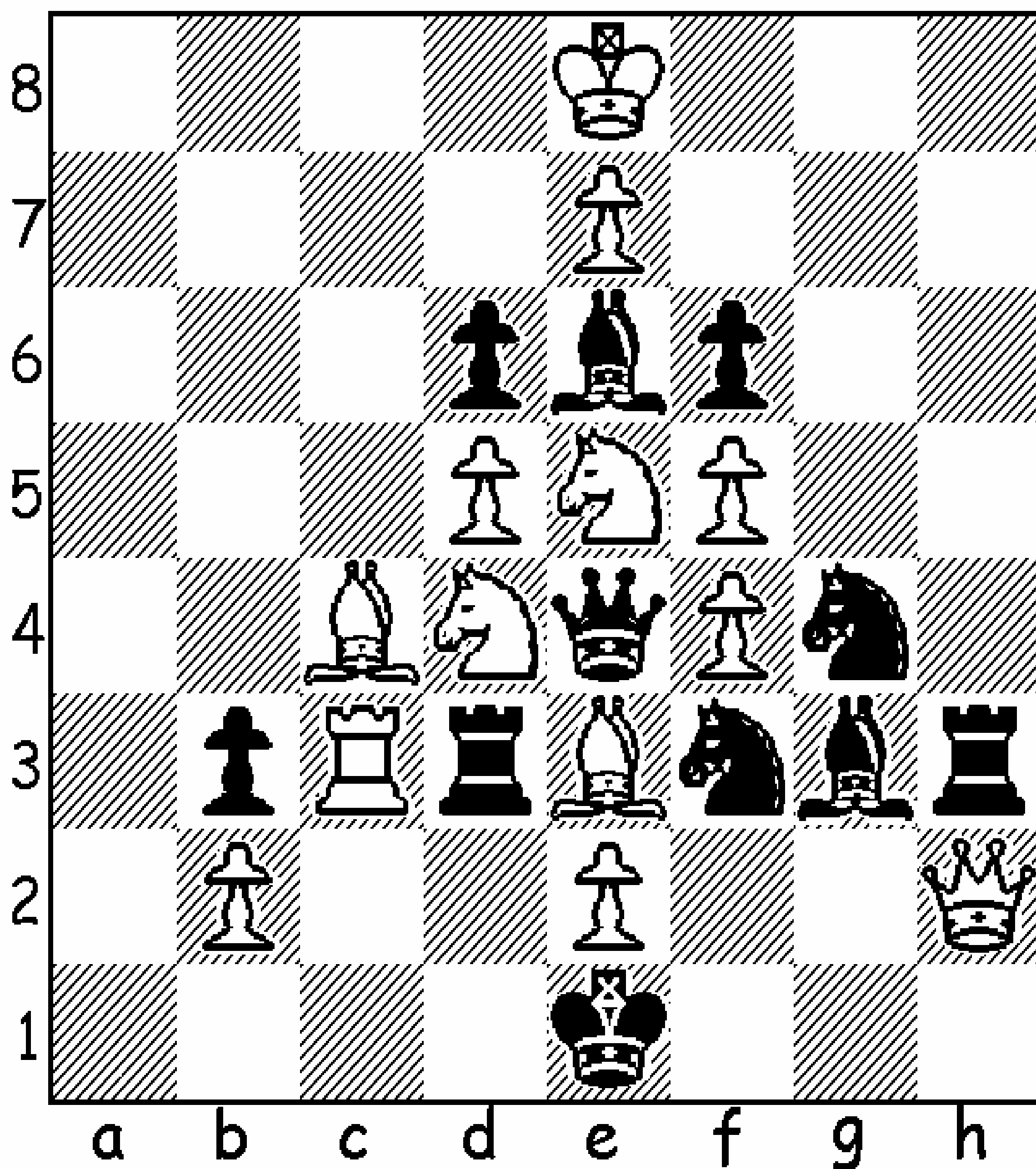


ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN DOUĂ MUTĂRI – 2#

" Cine este înțelept învață multe de la adversari " – R. Aristofan

BRADUL DE CRĂCIUN
CE NE ADUCE MEREU UN AN MAI BUN !

Diagrama nr. 7

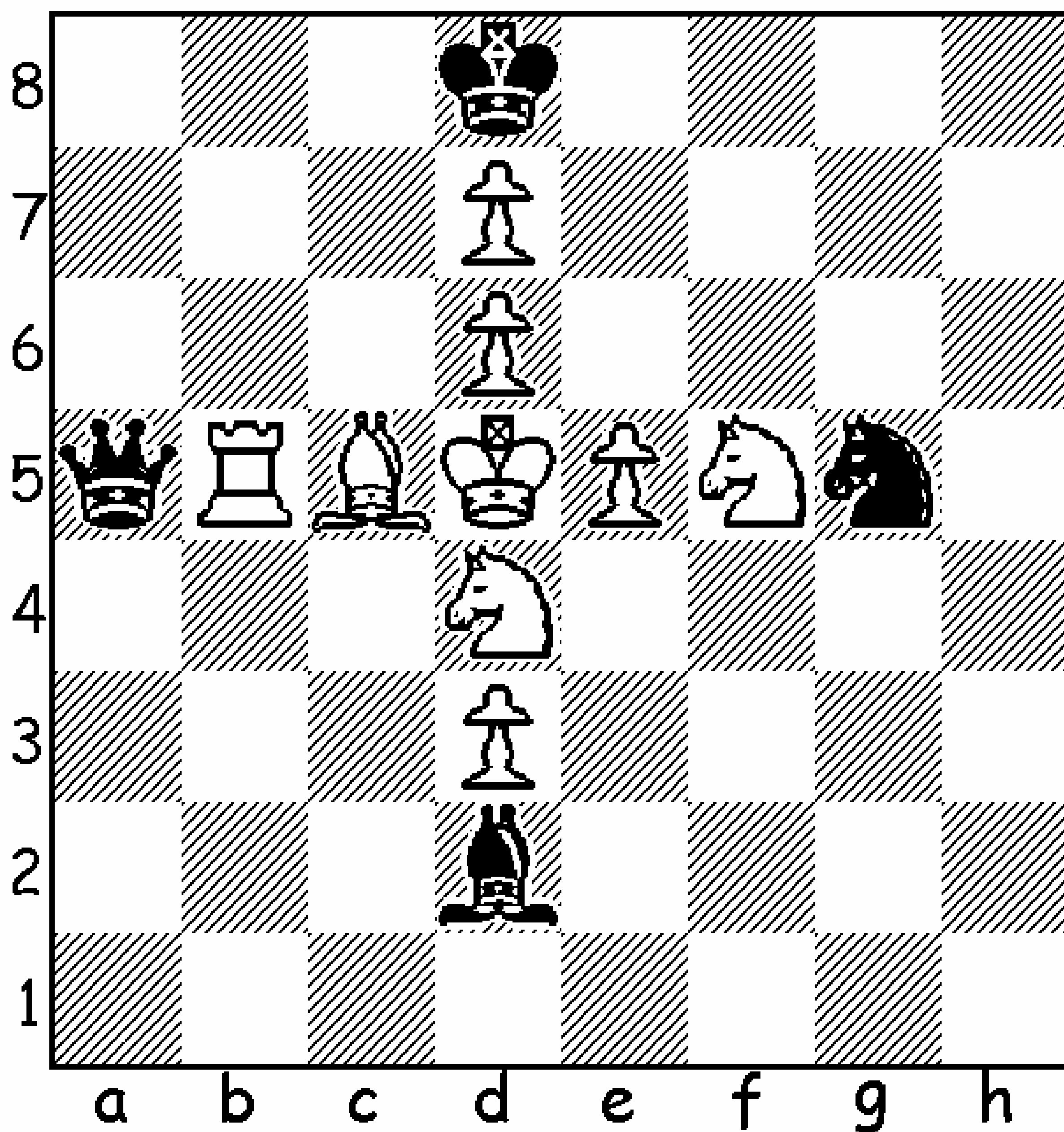


ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN PATRU MUTĂRI – 4#

“ Este de preferat să sacrifici figurile adversarului ” – Xavier Tartakower

CRUCEA NATO
ÎN ONOAREA SUMMIT-ULUI NATO-ROMÂNIA 2008 !

Diagrama nr. 8

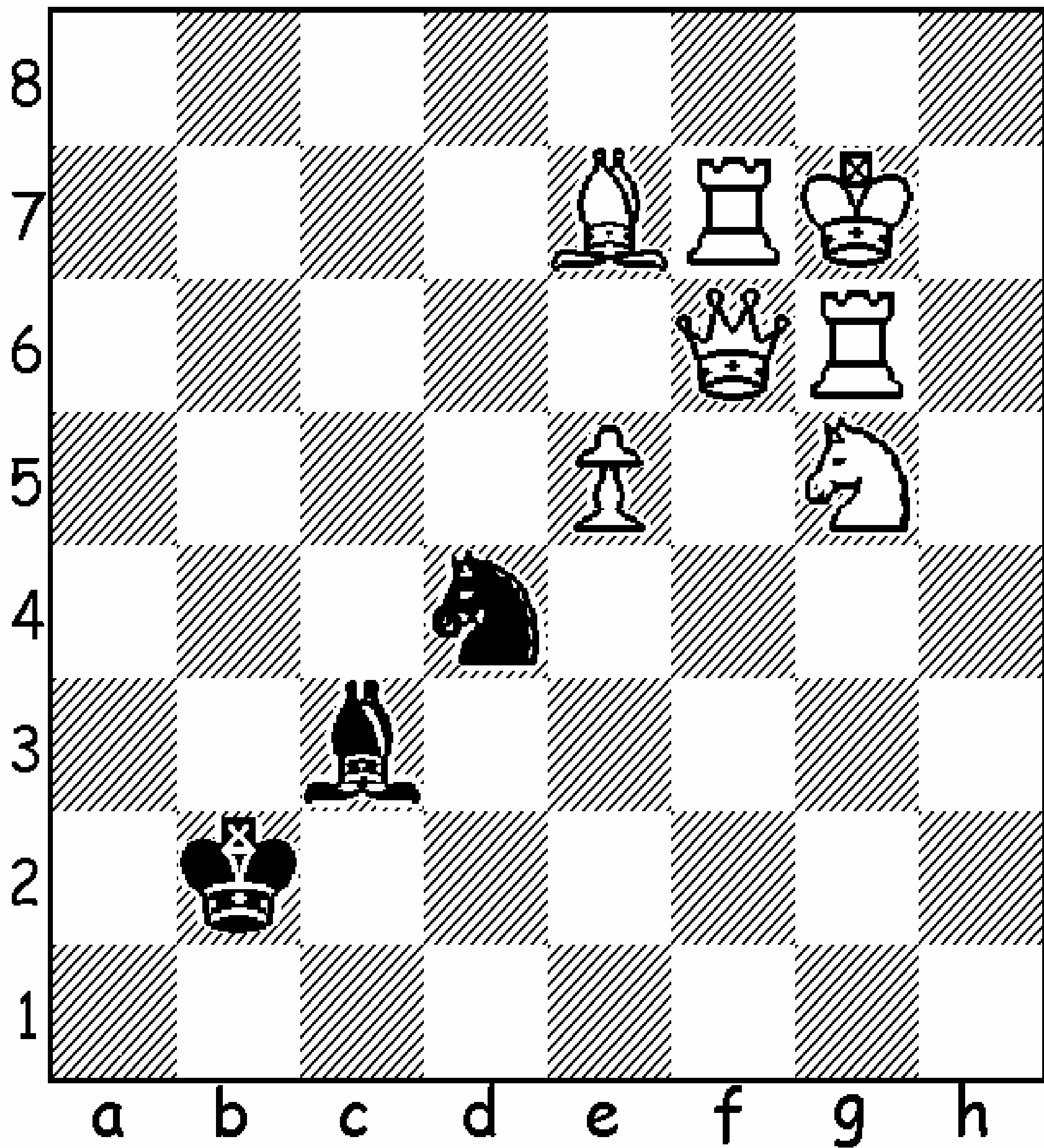


ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN CINCI MUTĂRI – 5 #

“ Invincibilitatea constă în apărare, iar şansele de victorie, în atac. “ – Sun Tzu (Arta războiului)

SĂGEATA LIBERALĂ

Diagrama nr. 9

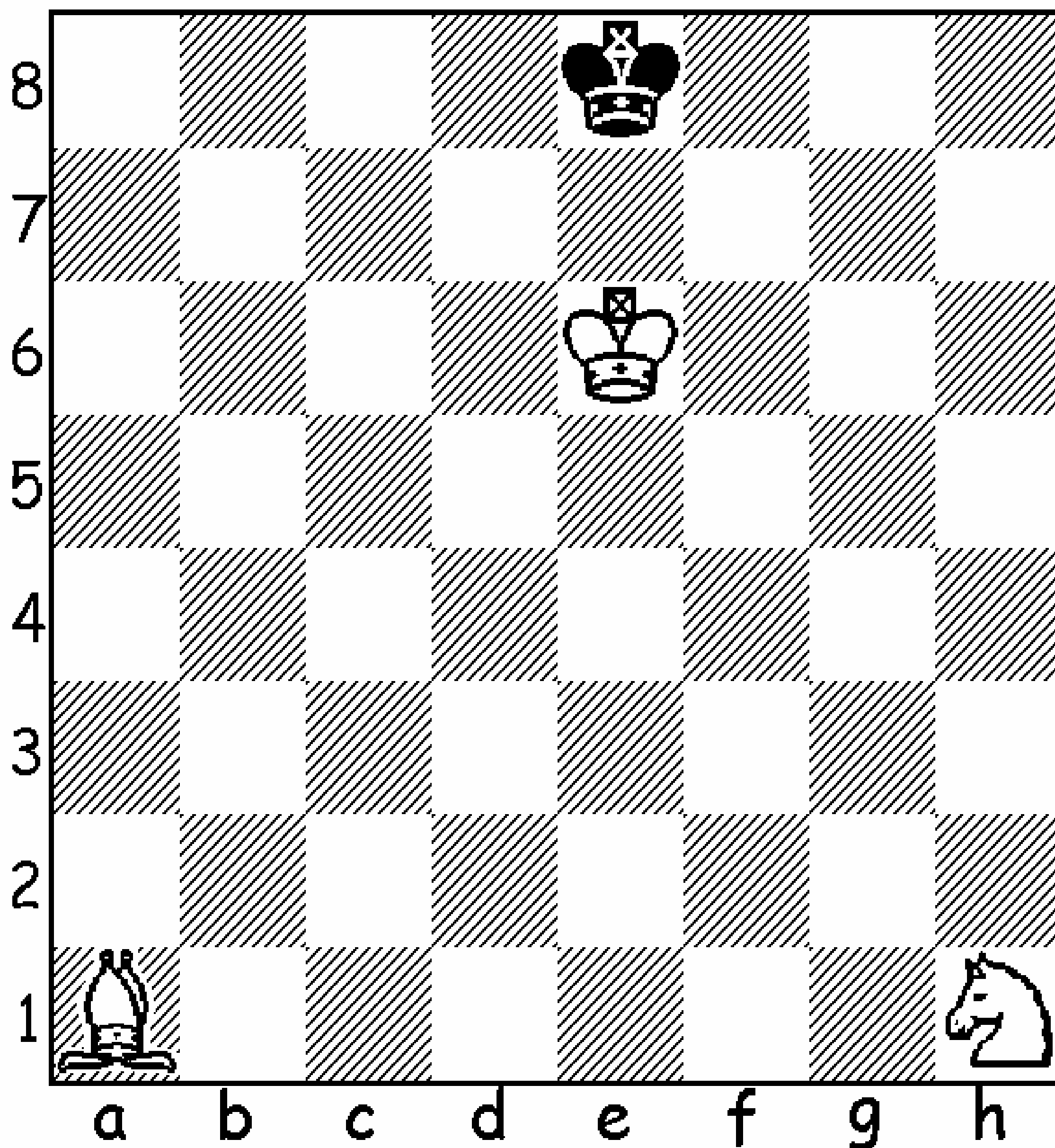


ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT IN ŞASE MUTĂRI – 6 #

“ Făcând cât mai multe calcule, se poate câştiga; dacă se fac prea puține victoria este imposibilă . Si cât își micşorează şansele cel care nu calculează de loc ! “
Sun Tzu - Arta războiului

BRADUL STILIZAT

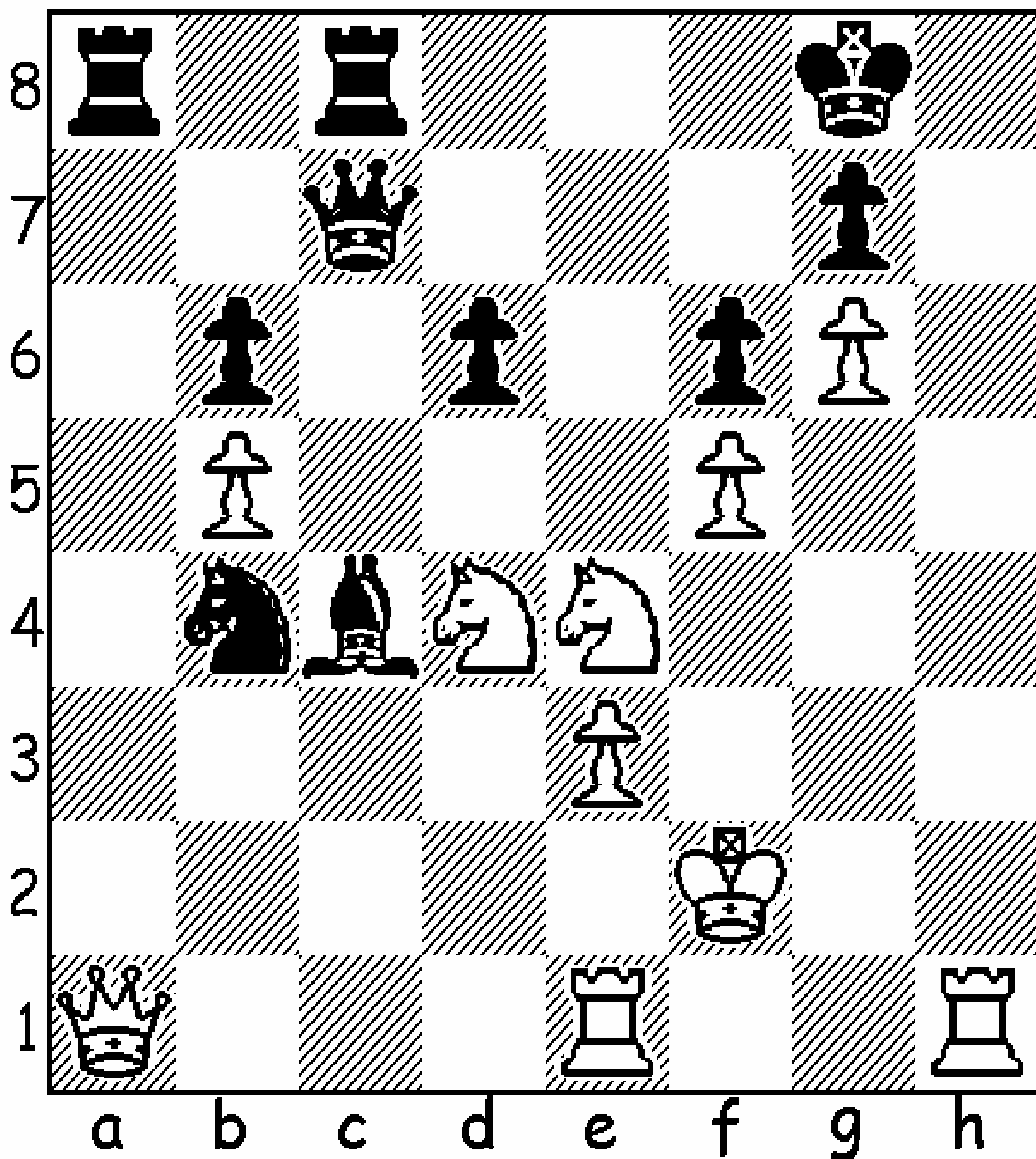
Diagrama nr. 10



a)ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN NOUĂ MUTĂRI – 9 #
b)Calul din h1 se înlocuieşte cu nebun

“ Cel mai important în război este să ataci şi să dejoci planurile strategice ale adversarului “ - Sun Tzu - Arta războiului

Diagrama nr. 11

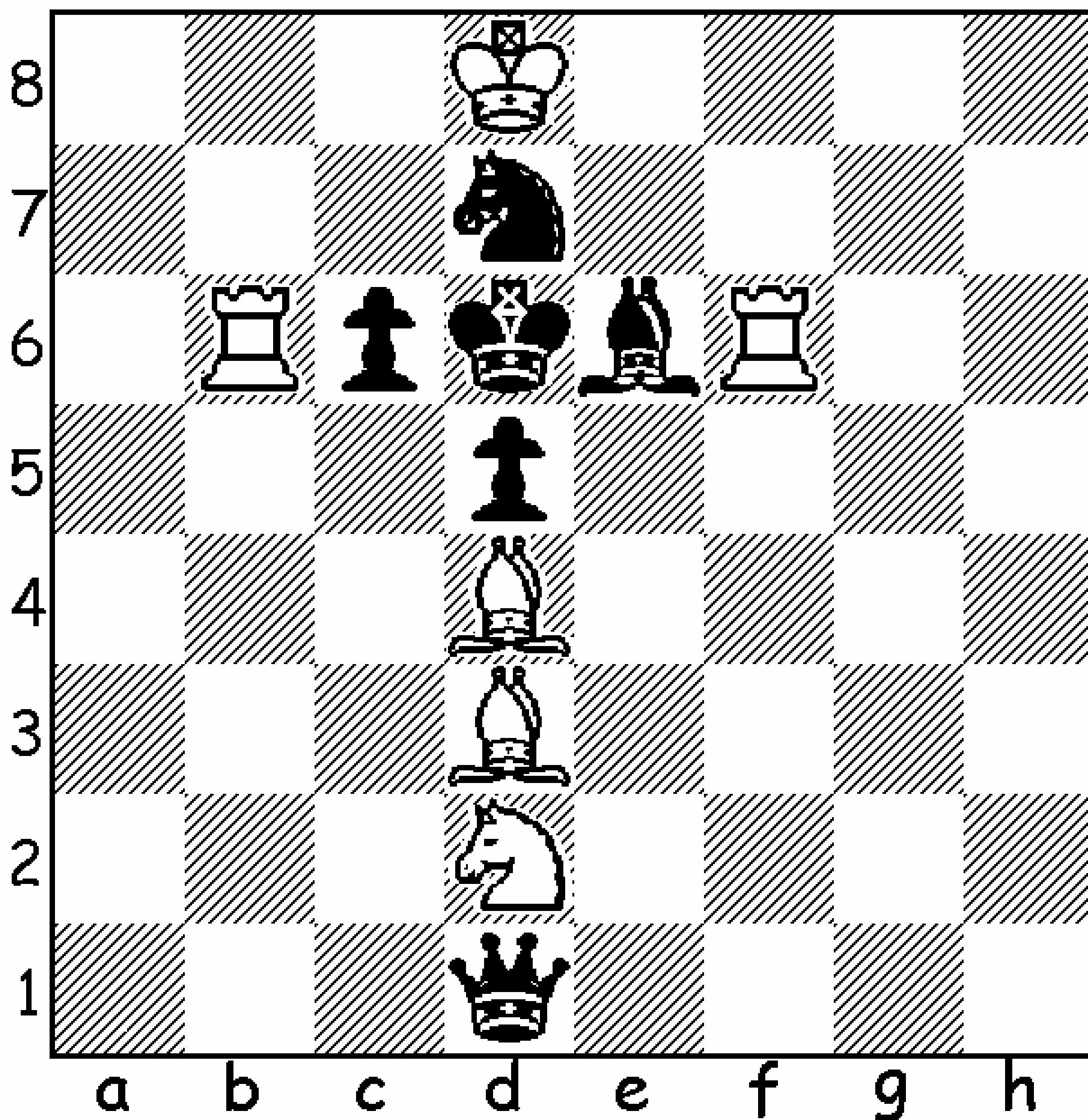


ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN NOUĂ MUTĂRI – 9 #

“ Acela care nu cunoaşte cu precizie obiectivele sale nu ştie să riposteze inamicului”
Sun Tzu - Arta războiului

CRUCEA CREŞTINĂ

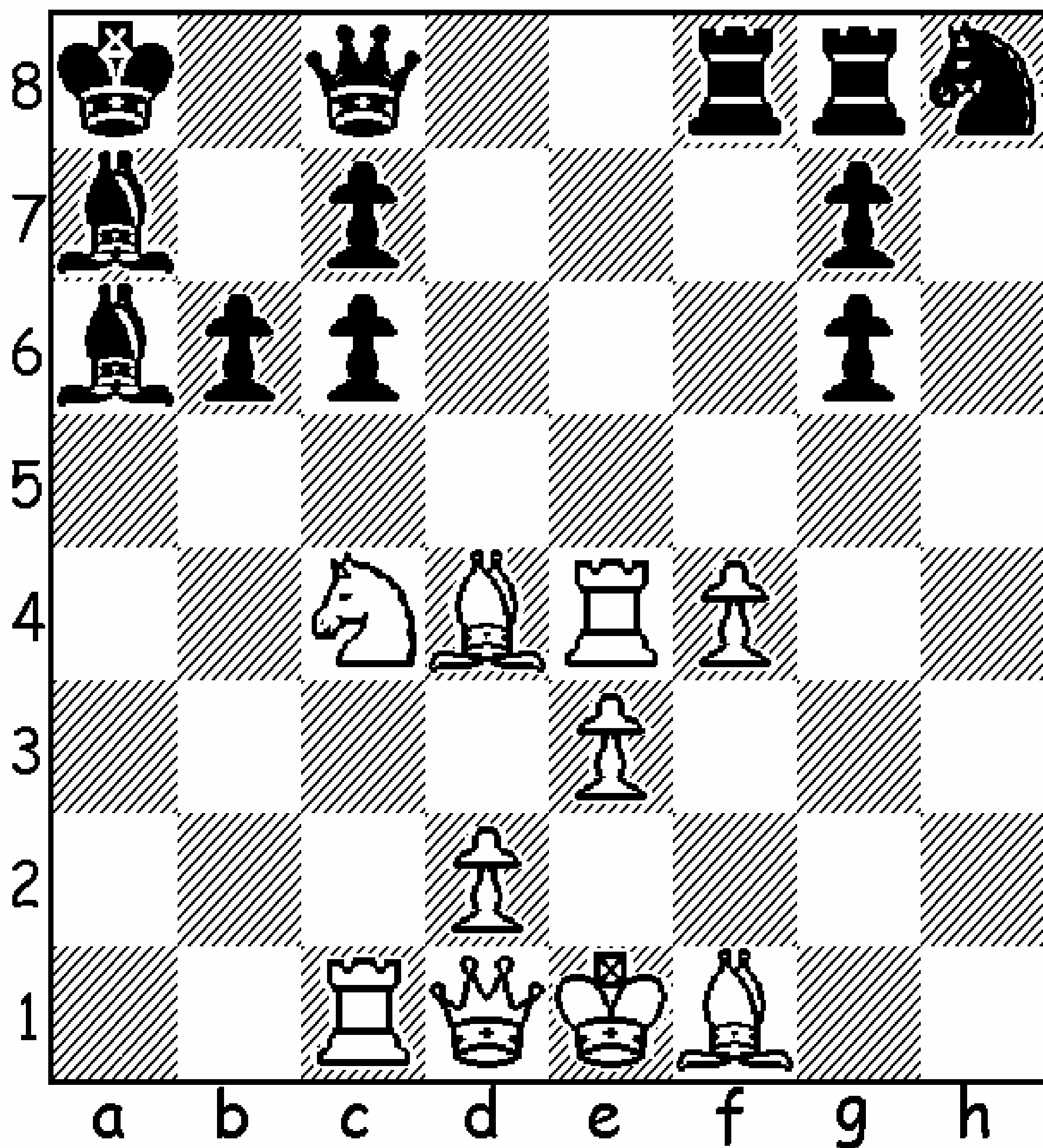
Diagrama nr. 12



ALBUL MUTĂ ŞI DĂ MAT ÎN 11 MUTĂRI – 11 #

" Cel care ştie când trebuie şi când nu trebuie să angajeze lupta, va fi victorios "
Sun Tzu - Arta războiului

Diagrama nr. 13

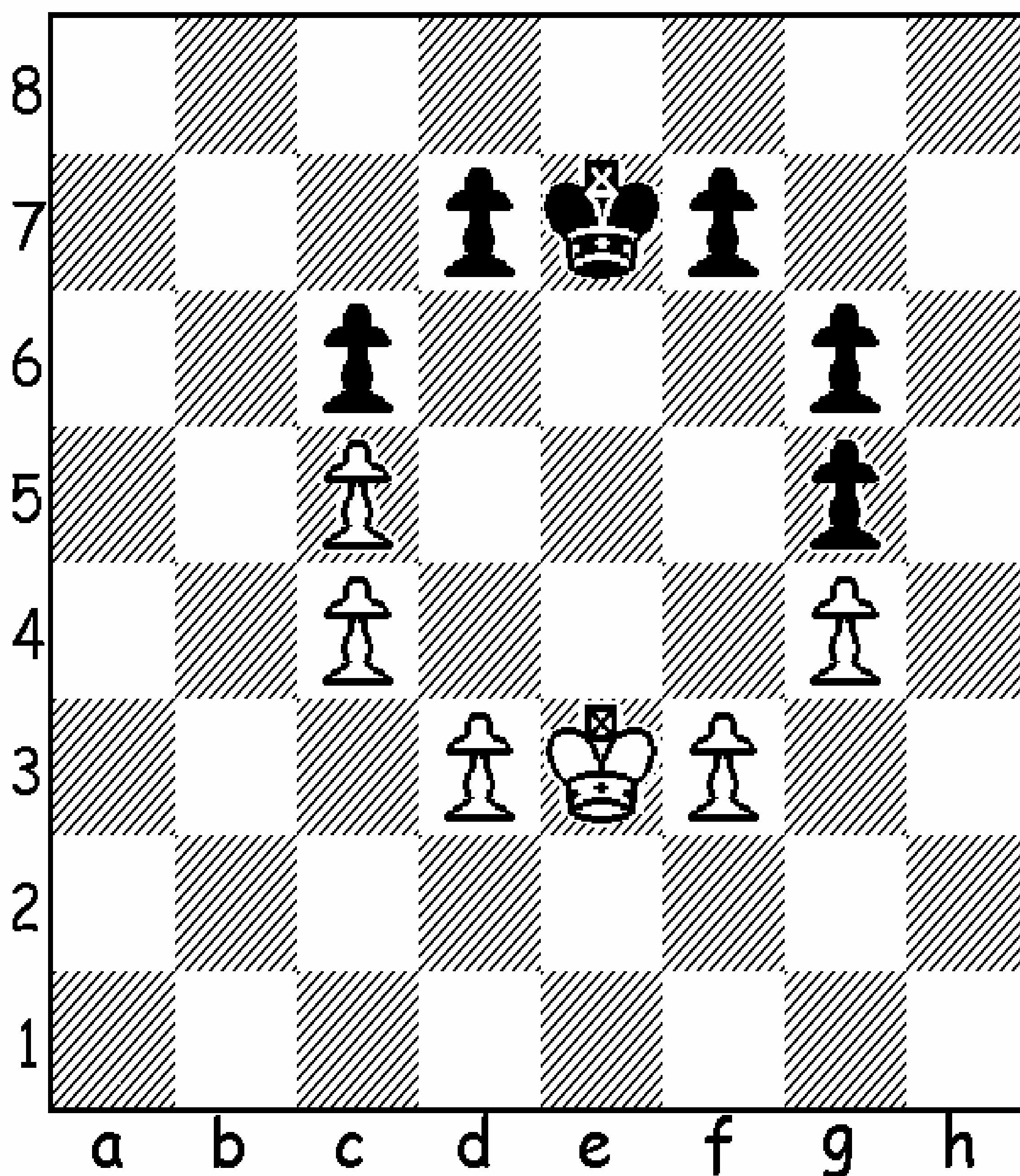


ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1-0

" Cel ale cărui trupe sunt unite în jurul unui obiectiv comun, va fi victorios "
Sun Tzu - Arta războiului

OUL SAU HORA

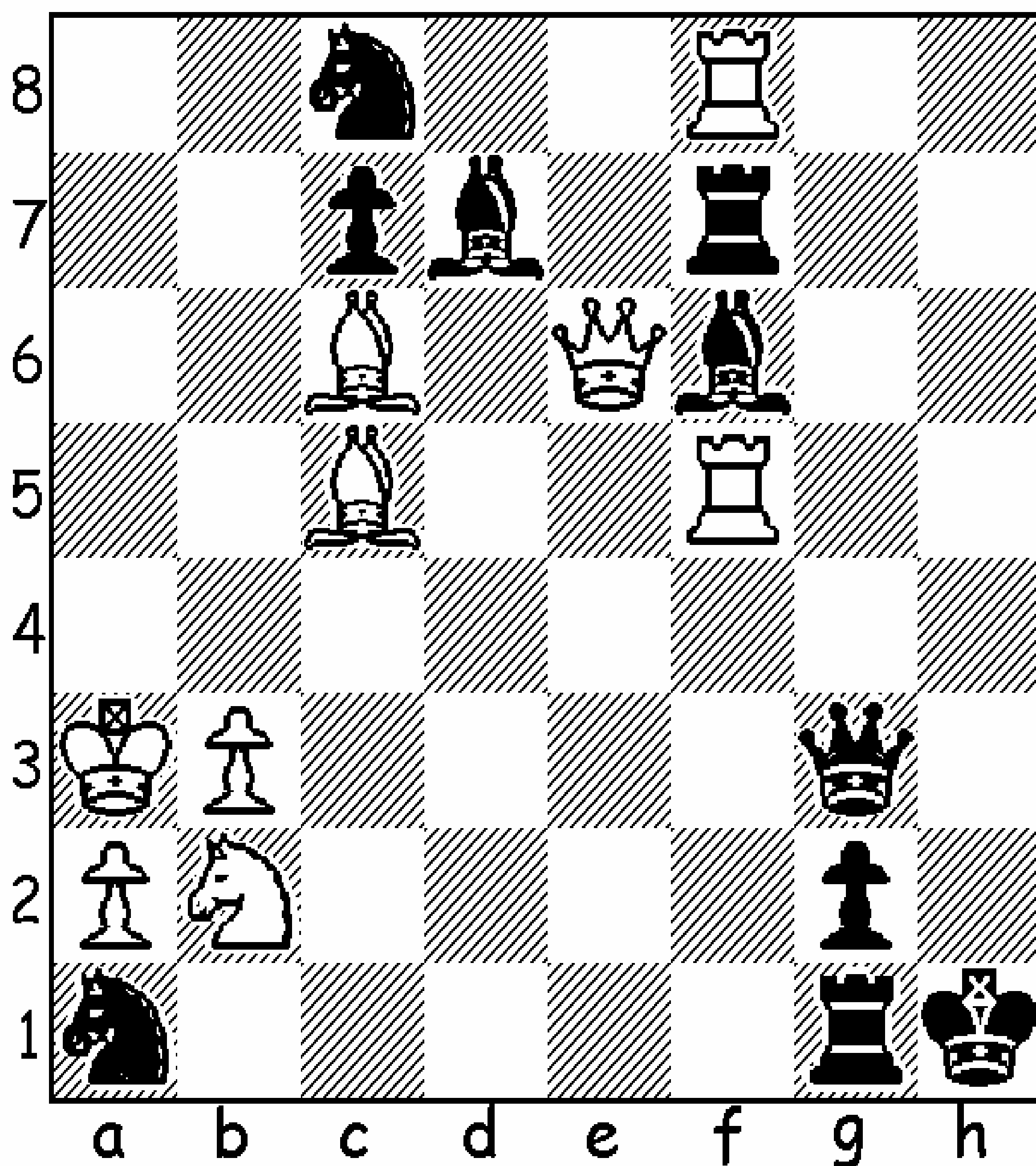
Diagrama nr. 14



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1- 0

“ Cel care are generali competenți, feriți de ingerințele suveranului, va fi victorios”
Sun Tzu - Arta războiului

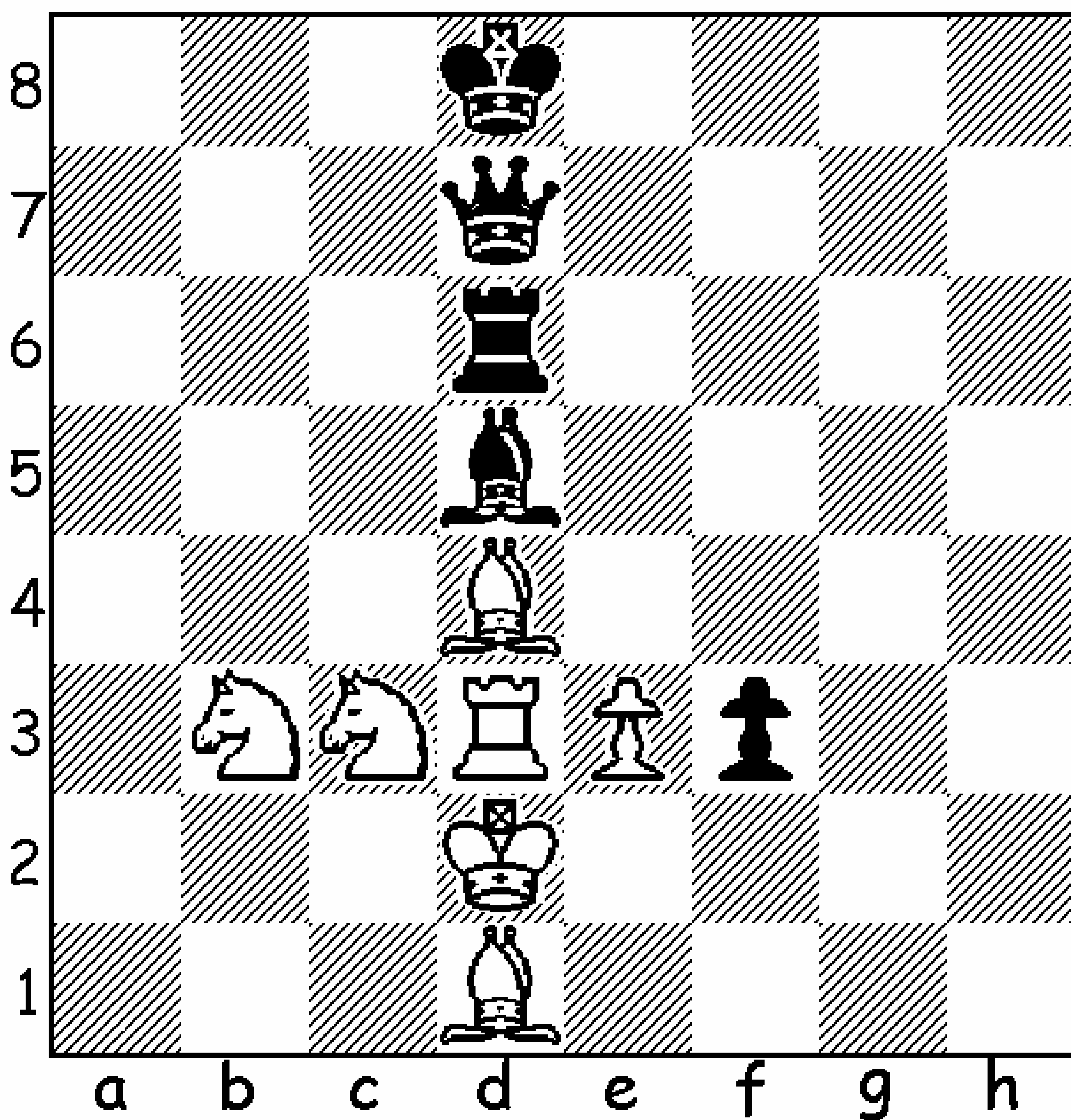
Diagrama nr. 15



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Să fixezi întâlniri este de resortul suveranului, să decizi în materie de luptă, este de resortul generalului” Sun Tzu - Arta războiului

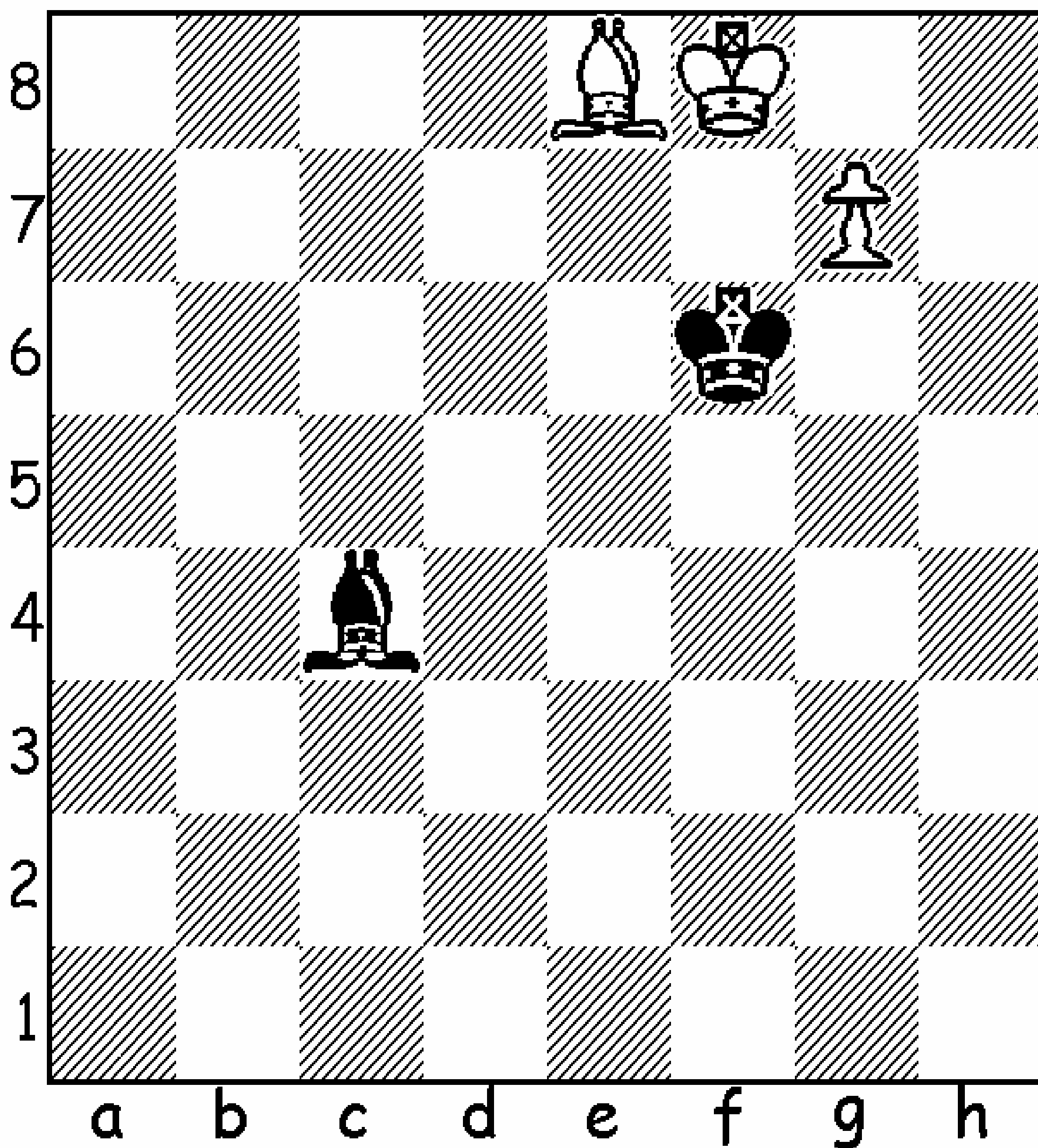
Diagrama nr. 16



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Cunoaşte-ți inamicul şi cunoaşte-te pe tine însuți; dintr-o sută de bătălii nu te vei expune nici unei primejdii " Sun Tzu - Arta războiului

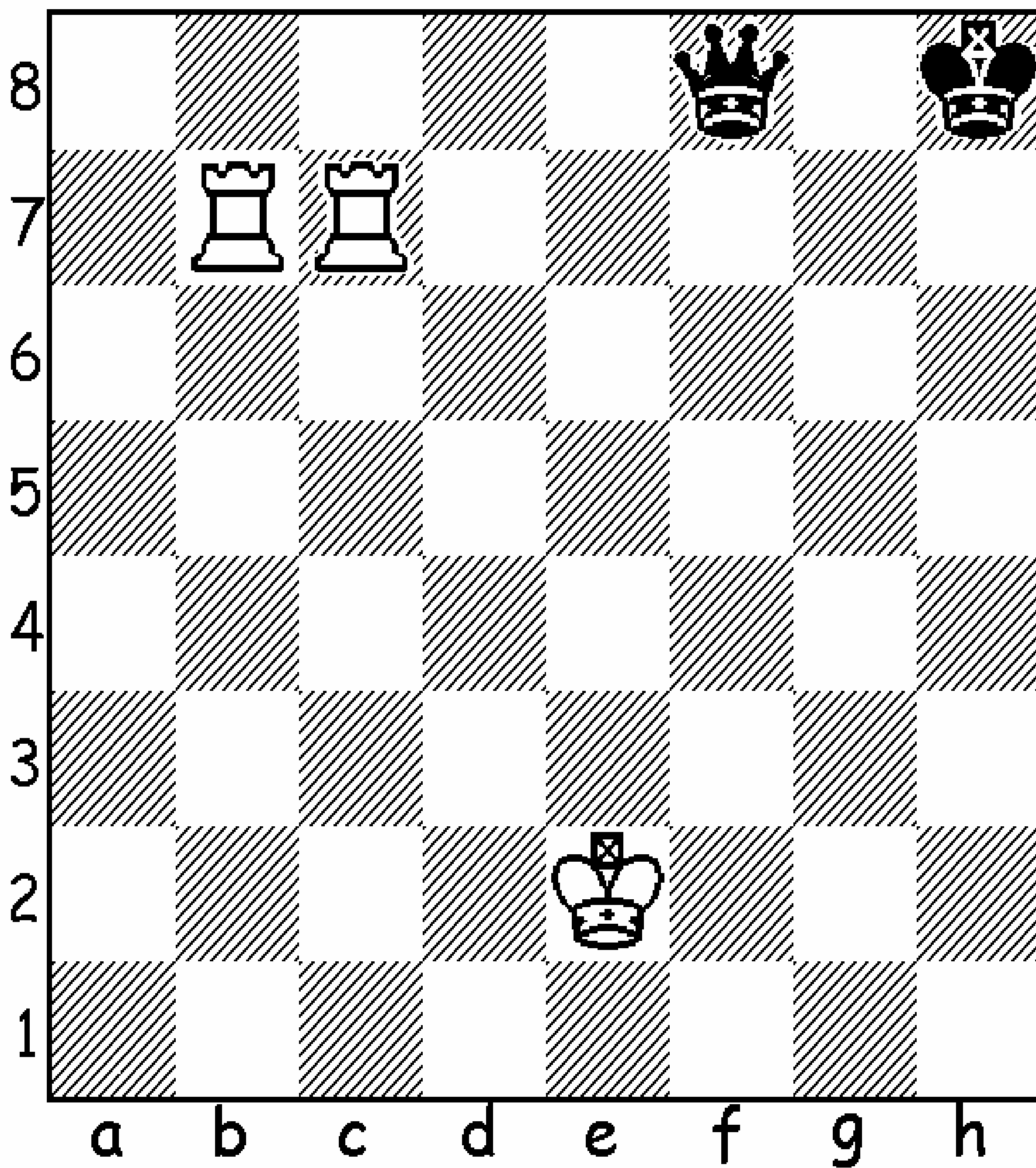
Diagrama nr. 17



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Când nu-ți cunoşti inamicul dar te cunoşti pe tine însuți, şansele tale de victorie sau de înfrângere sunt egale " Sun Tzu - Arta războiului

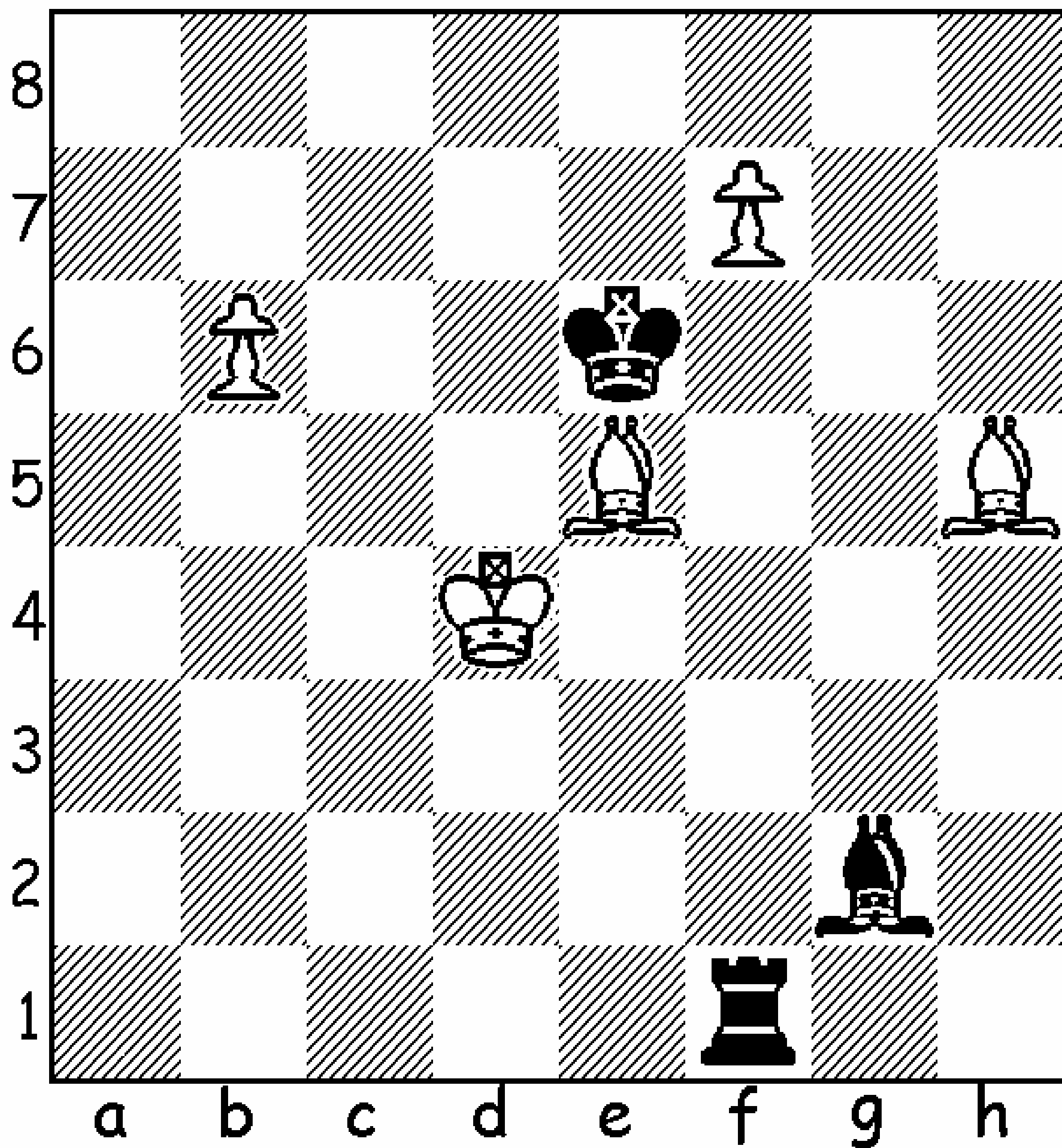
Diagrama nr. 18



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Dacă nu-ți cunoşti nici inamicul şi nici pe tine însuți, este sigur că te vei găsi în primejdie în fiecare bătălie “Sun Tzu - Arta războiului

Diagrama nr. 19

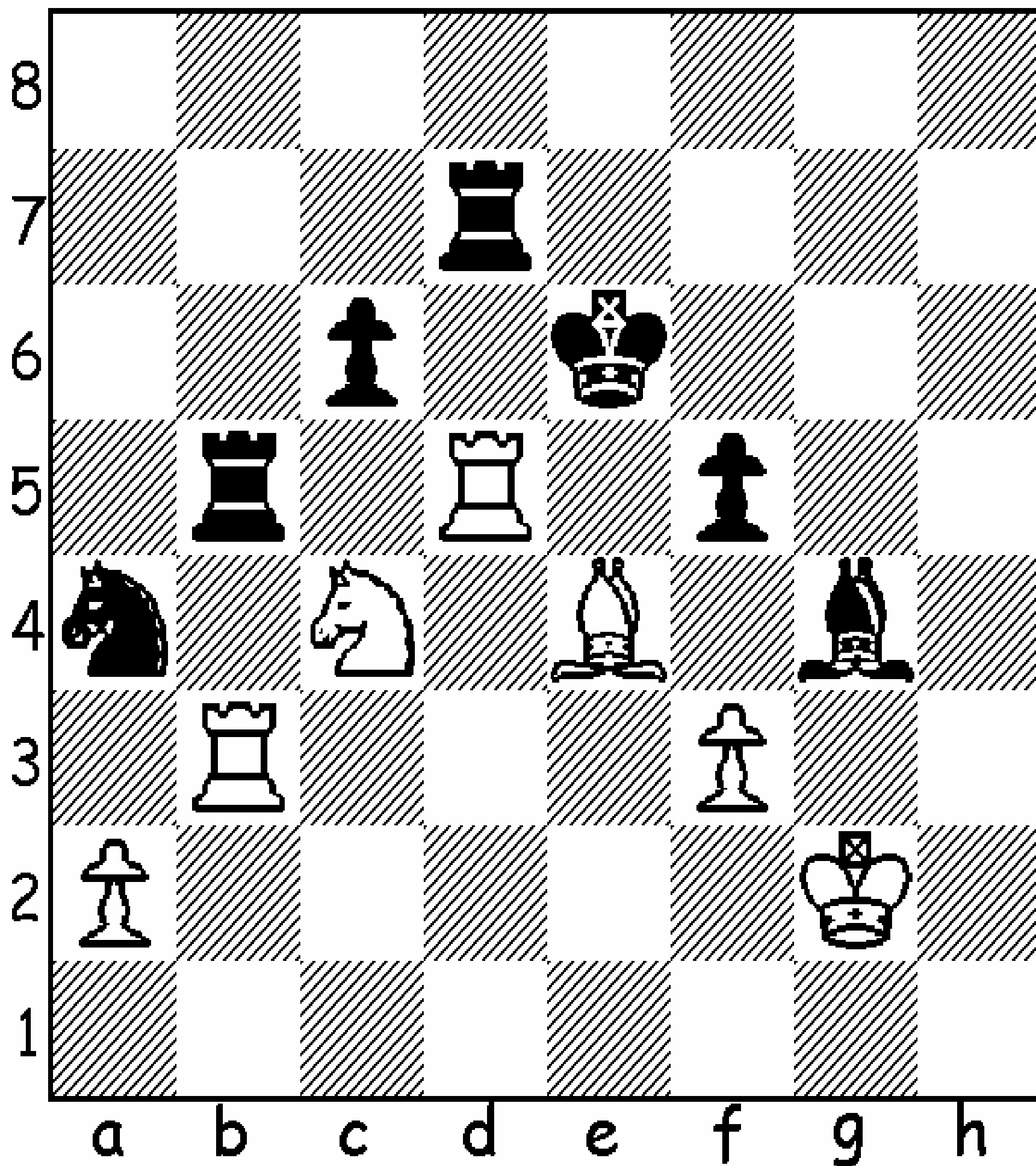


ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ În vremurile vechi, războinicii iscusiți începeau prin a deveni de neînvins, apoi aşteptau ca inamicul să fie vulnerabil “ Sun Tzu - Arta războiului

ÎN ONOAREA FIRMEI CITROEN !

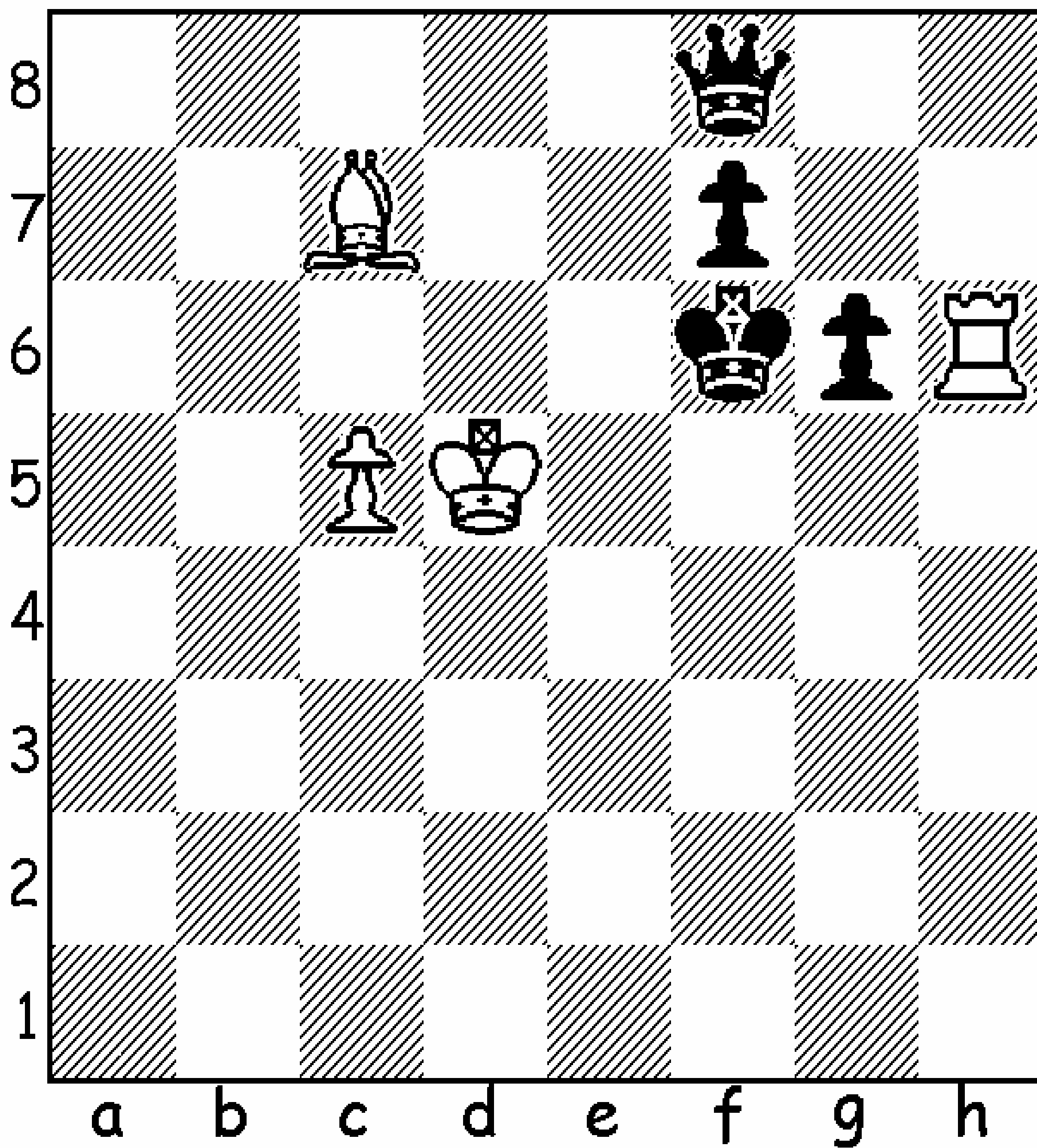
Diagrama nr. 20



ALBUL MUTĂ SI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Invincibilitatea noastră depinde de noi, vulnerabilitatea inamicului, de el “
Sun Tzu - Arta războiului

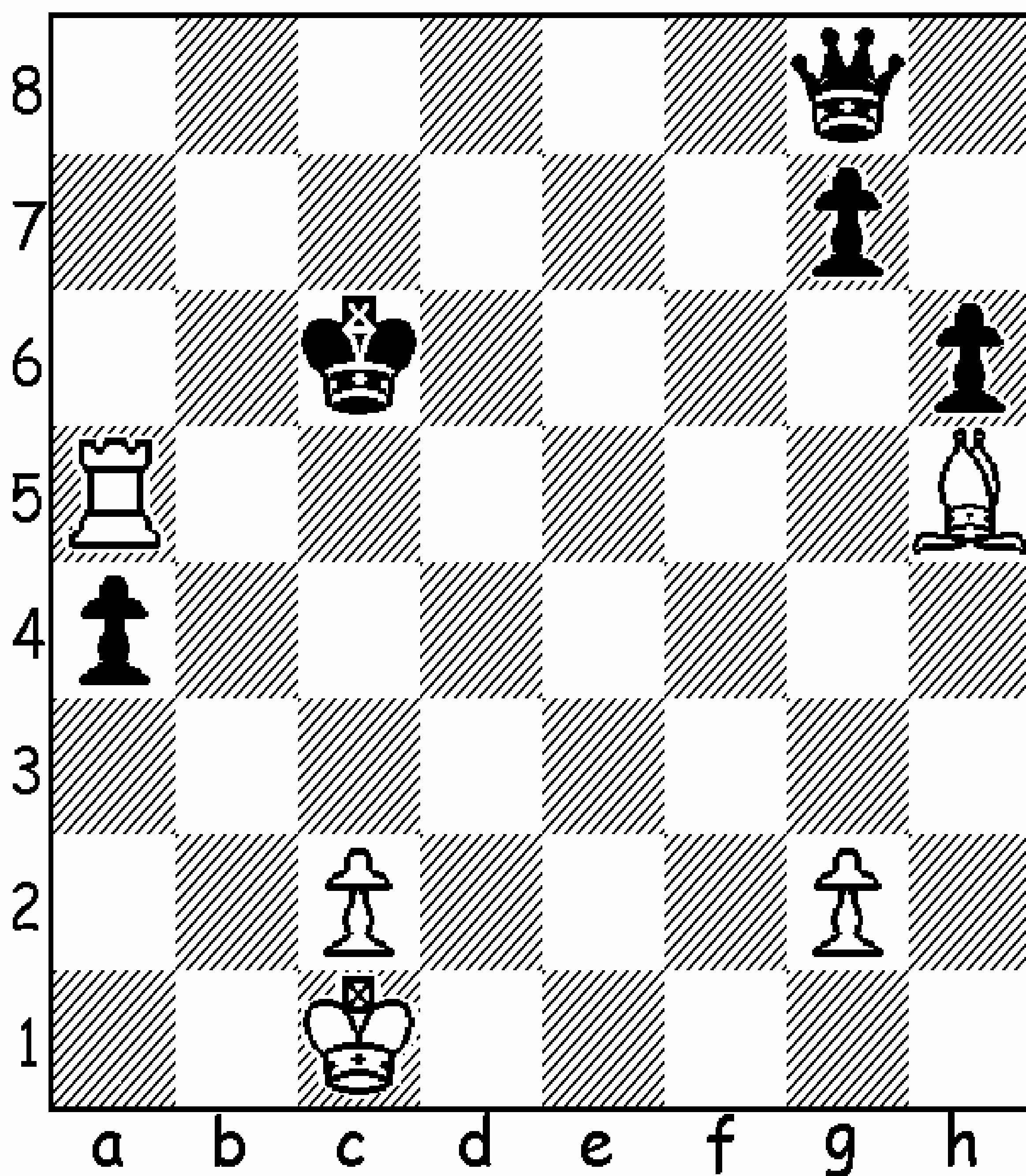
Diagrama nr. 21



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ E posibil să ştii cum să învingi, fără ca aceasta să însemne că o vei şi face “
Sun Tzu - Arta războiului

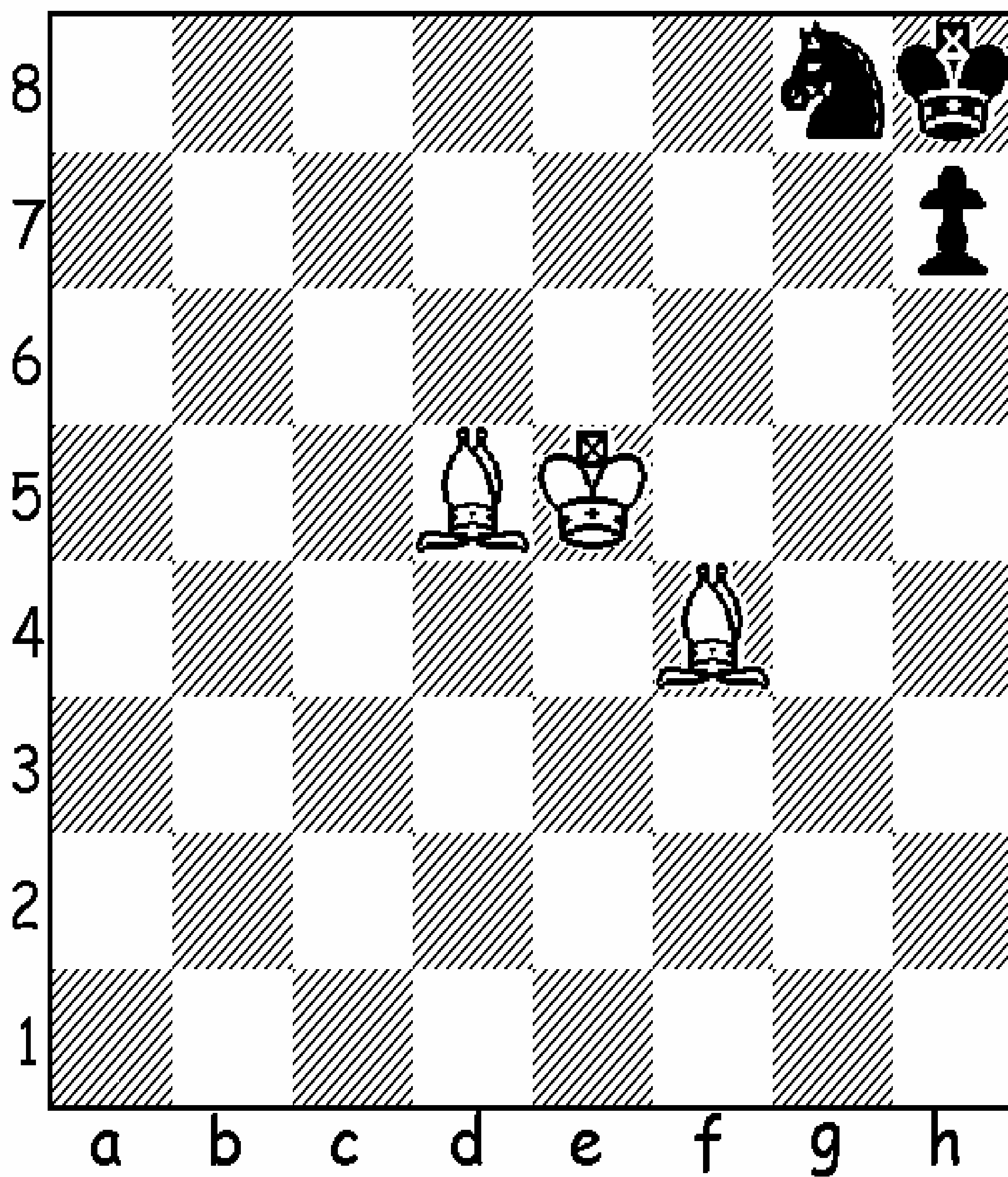
Diagrama nr. 22



ALBUL MUTĂ SI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" Te aperi când dispui de mijloace suficiente; ataci când dispui de mijloace mai mult decât suficiente " Sun Tzu - Arta războiului

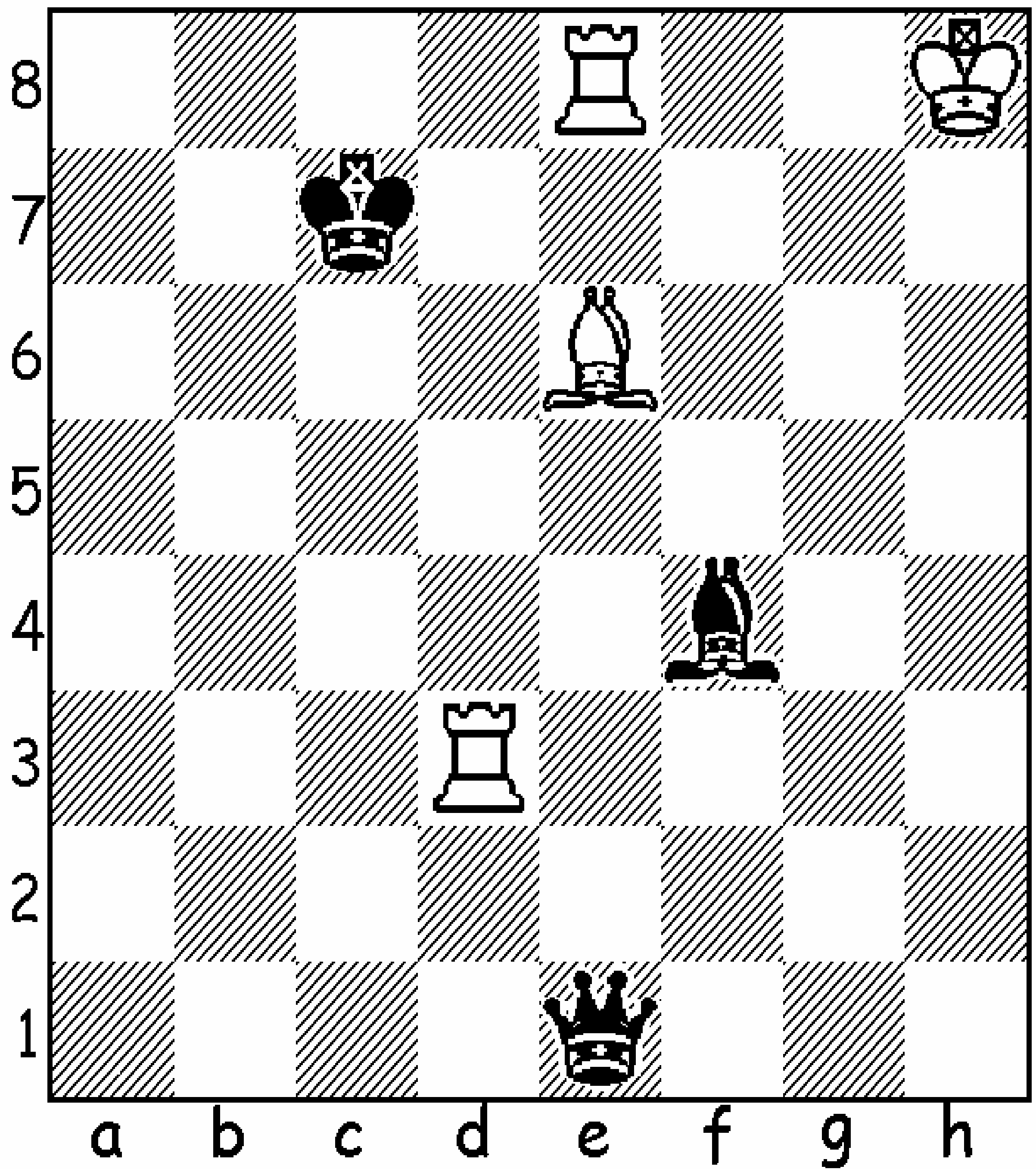
Diagrama nr. 23



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

" În general, a comanda mulți oameni e acelaşi lucru cu a comanda câțiva. E o problemă de organizare. " Sun Tzu - Arta războiului

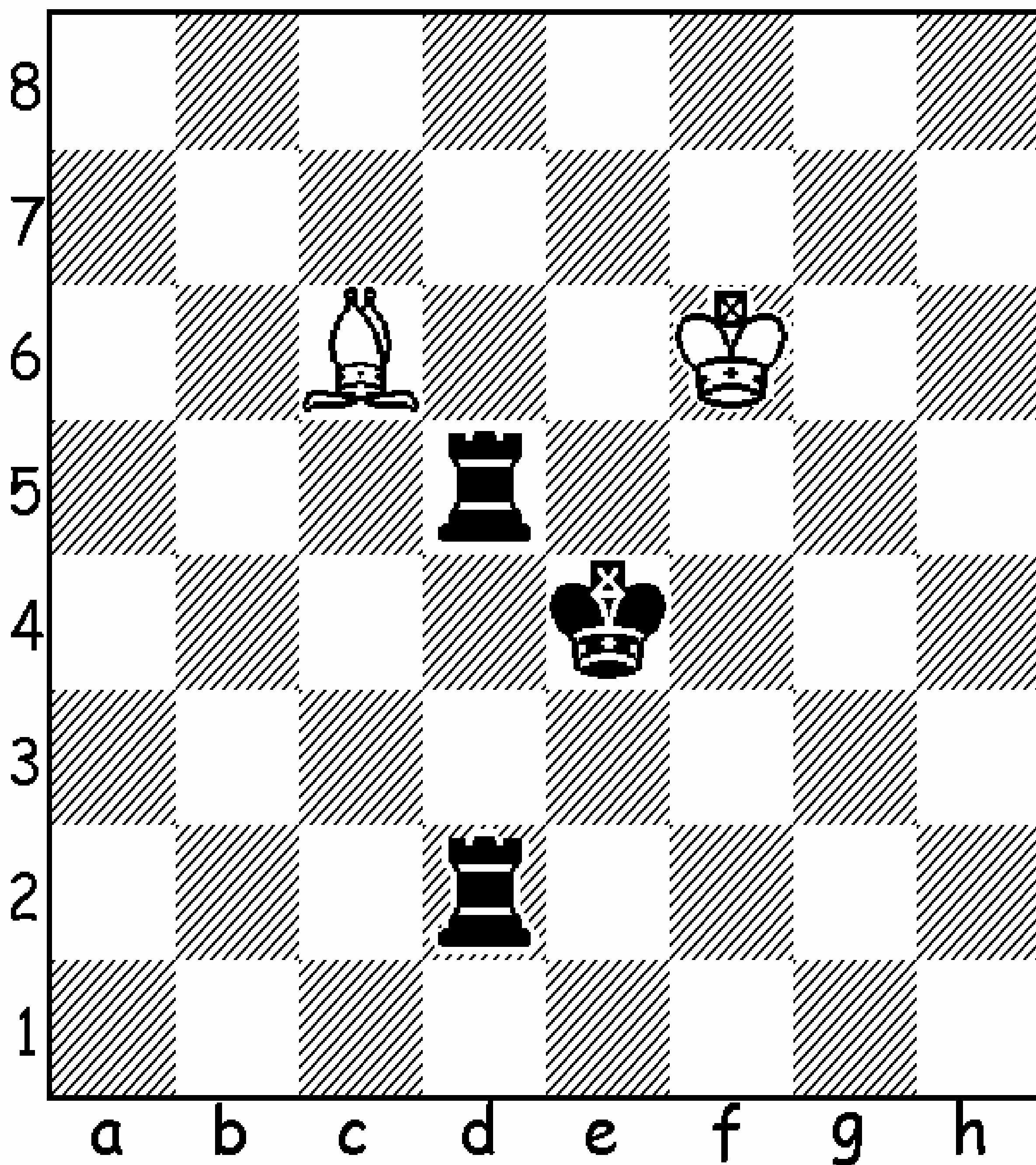
Diagrama nr. 24



ALBUL MUTĂ ŞI CÂŞTIGĂ 1 – 0

“ Atacați cu tot ce aveți mai puternic în punctele slabe ale adversarului “
Sun Tzu - Arta războiului

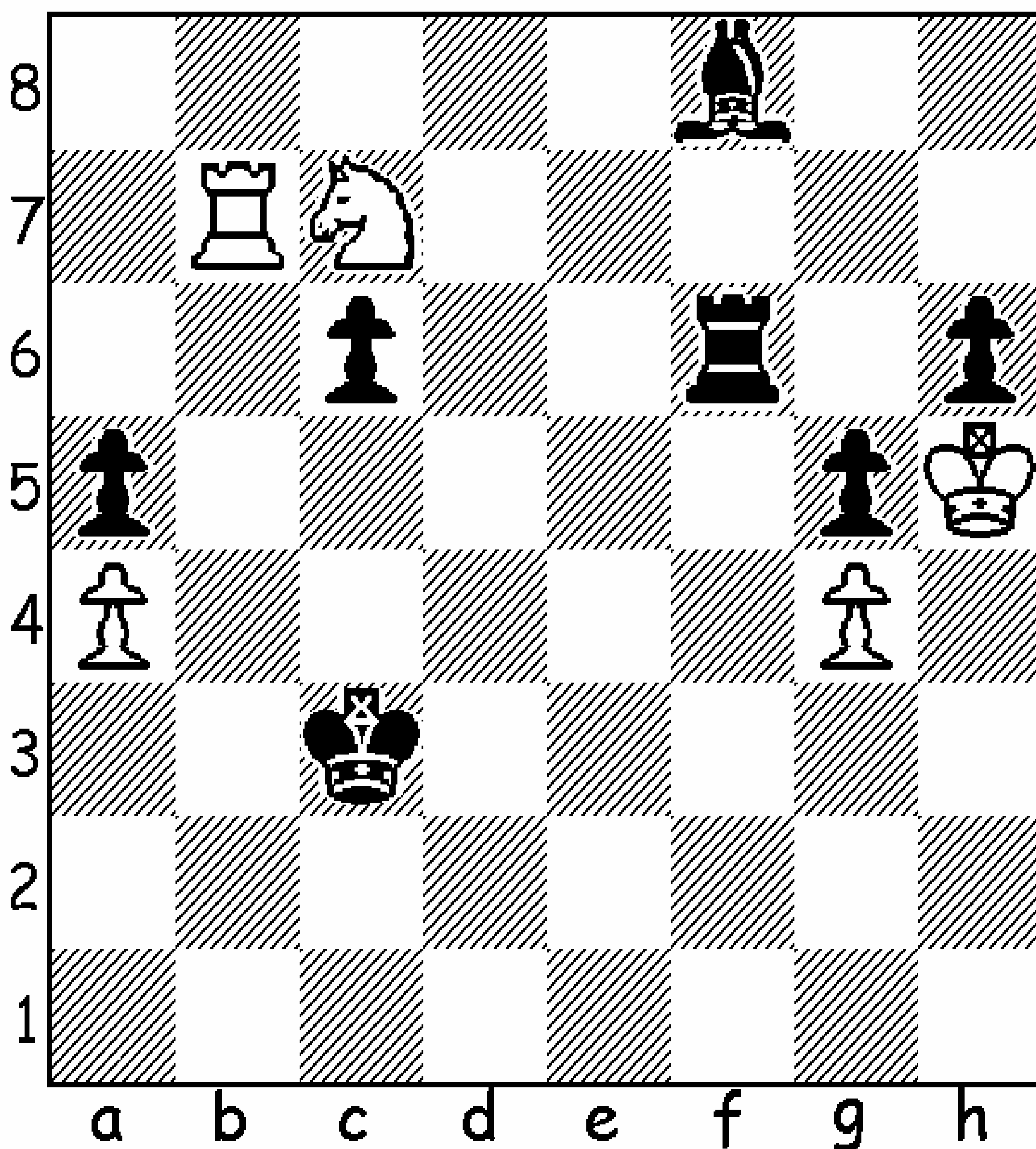
Diagrama nr. 25



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ 1/2

“ Ca regulă generală, în bătălie foloseşte forța normală, pentru a angaja lupta; foloseşte forța extraordinară pentru a cuceri victoria “ Sun Tzu - Arta războiului

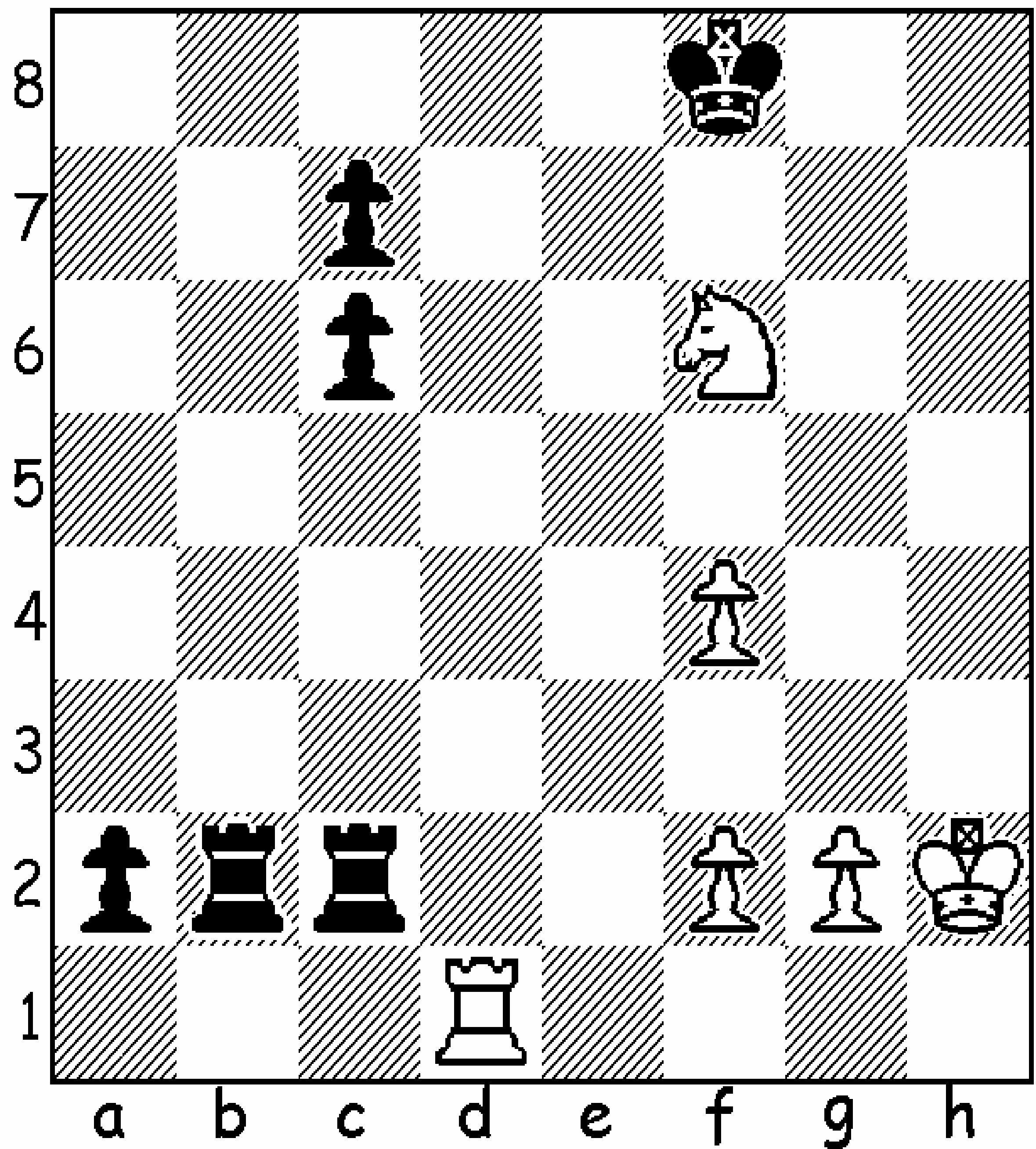
Diagrama nr. 26



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ ½

“ In general, cel care ocupă primul terenul şi aşteaptă inamicul, se află în poziția de forță; cel care vine pe teren mai târziu şi se aruncă în luptă este deja slăbit “
Sun Tzu - Arta războiului

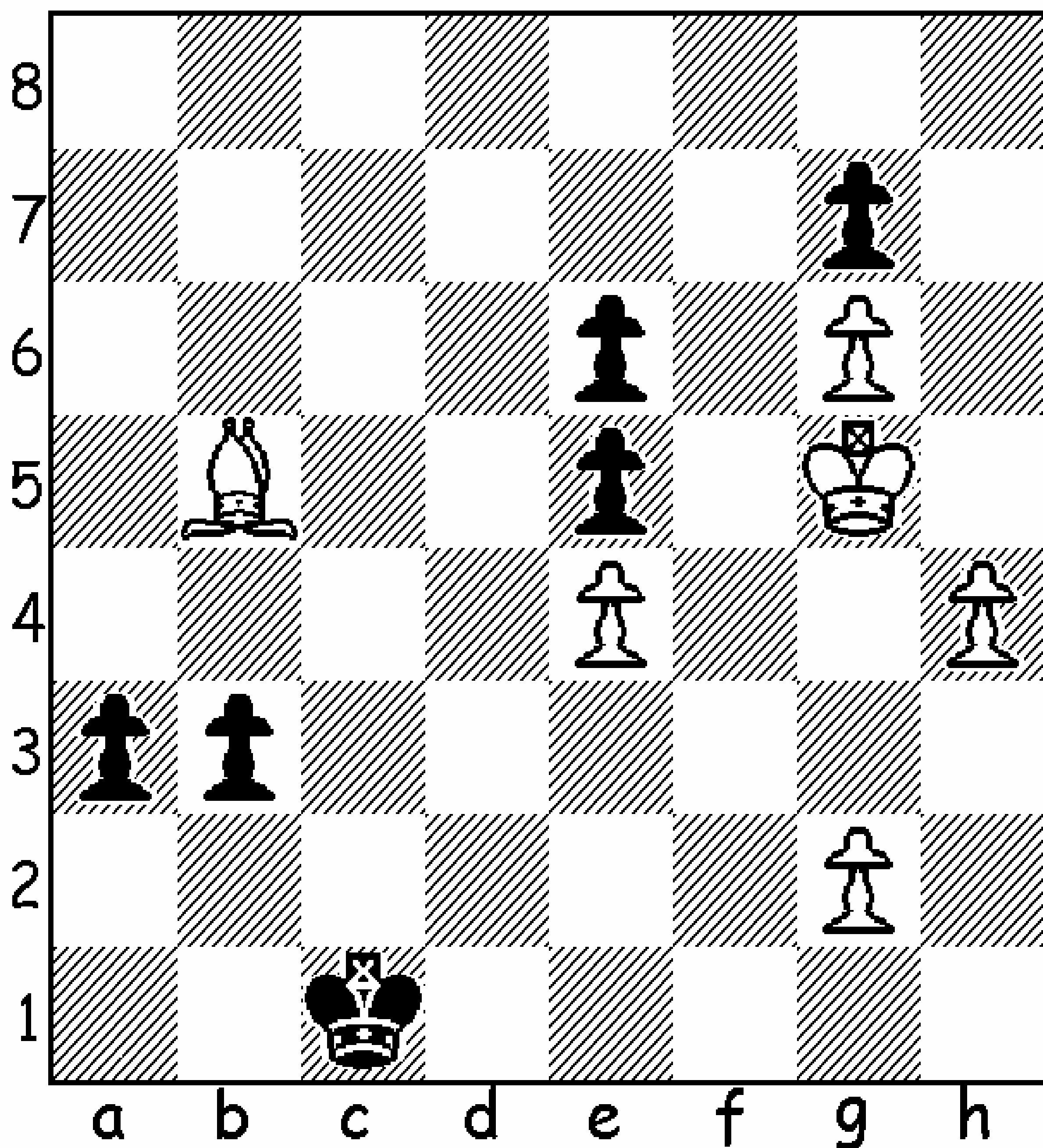
Diagrama nr. 27



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ 1/2

“ Pentru a fi sigur că vei lua ceea ce ataci, să ataci un punct pe care inamicul nu-l apără, spre a fi sigur că menții ceea ce aperi, să aperi un punct pe care inamicul nu-l atacă “
Sun Tzu - Arta războiului

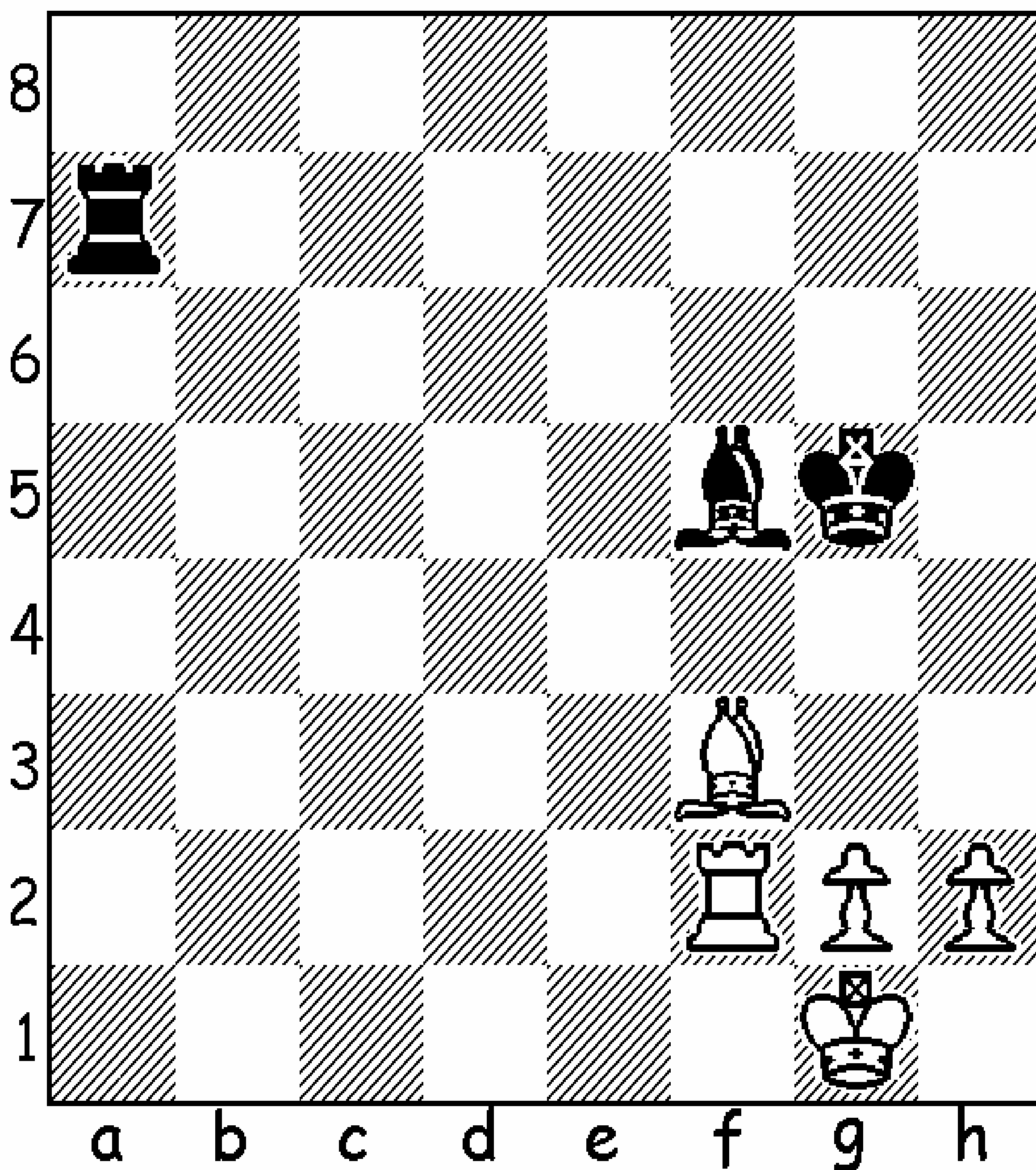
Diagrama nr. 28



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ ½

" Inamicul nu trebuie să ştie unde am de gând să dau bătălia. Căci dacă nu ştie, va trebui să fie pregătit în mai multe puncte. Şi dacă este pregătit în mai multe puncte, adversarii pe care îi va gasi în vreunul din aceste puncte nu vor fi numeroşi "Sun Tzu - Arta războiului

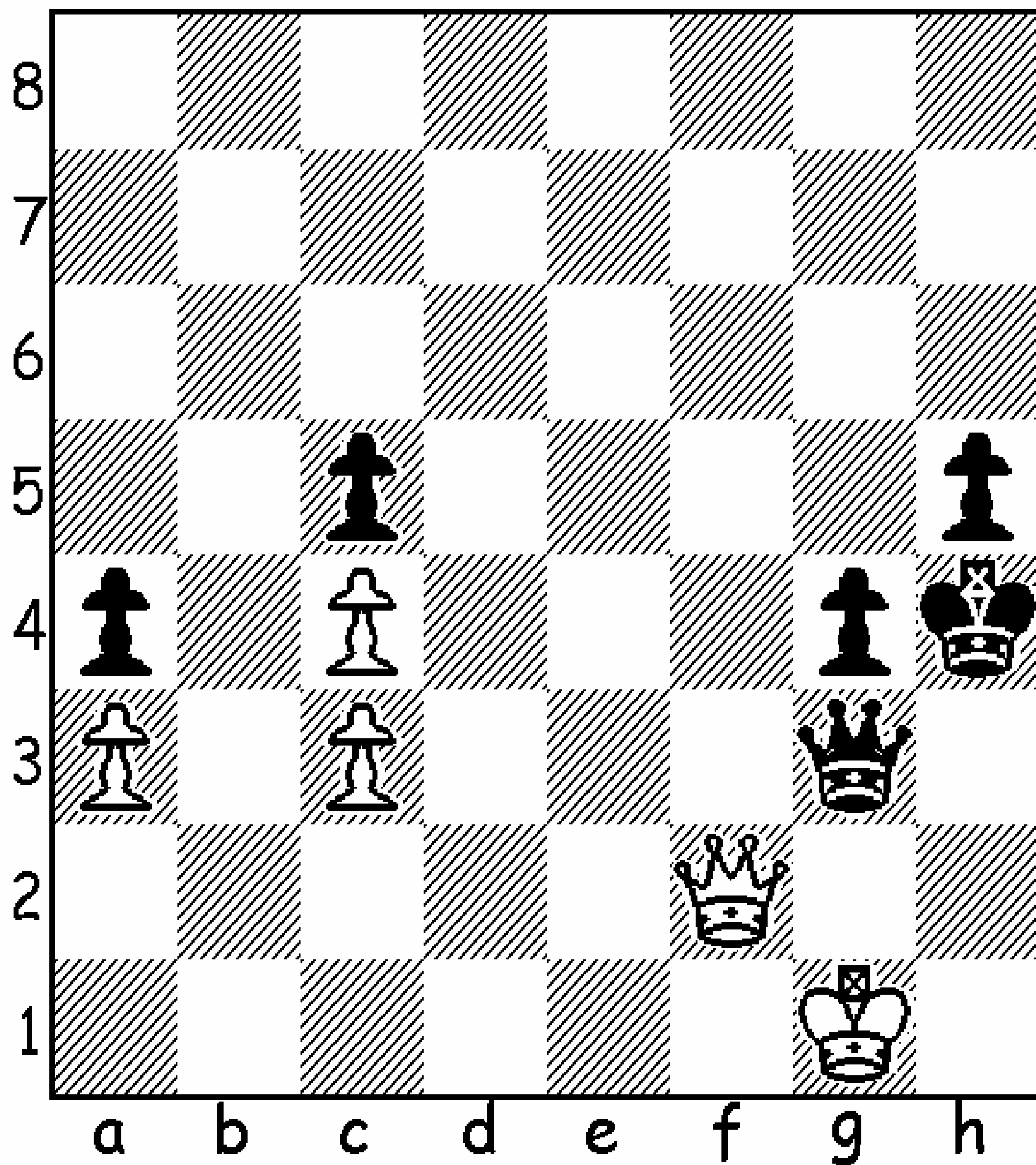
Diagrama nr. 29



NEGRUL MUTĂ - REMIZĂ ½

**" O armată fără agenți secreți este ca un om fără ochi şi urechi .
Este de o importanță capitală să fie reperați agenții inamicului "
Sun Tzu - Arta războiului**

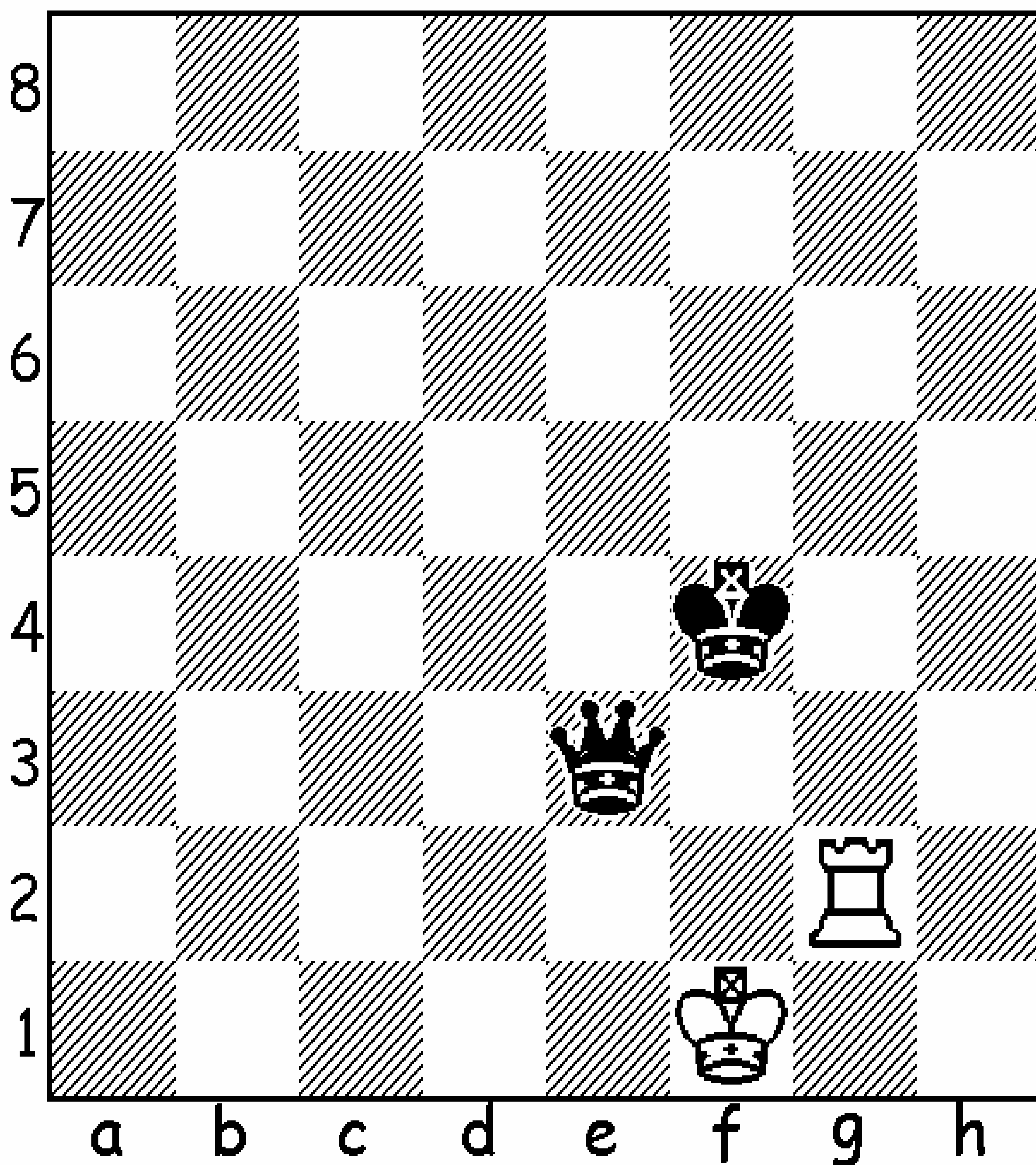
Diagrama nr. 30



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ 1/2

" În război, numai numărul nu aduce nici un avantaj. Nu înaintați bazându-vă numai pe forța militară " Sun Tzu - Arta războiului

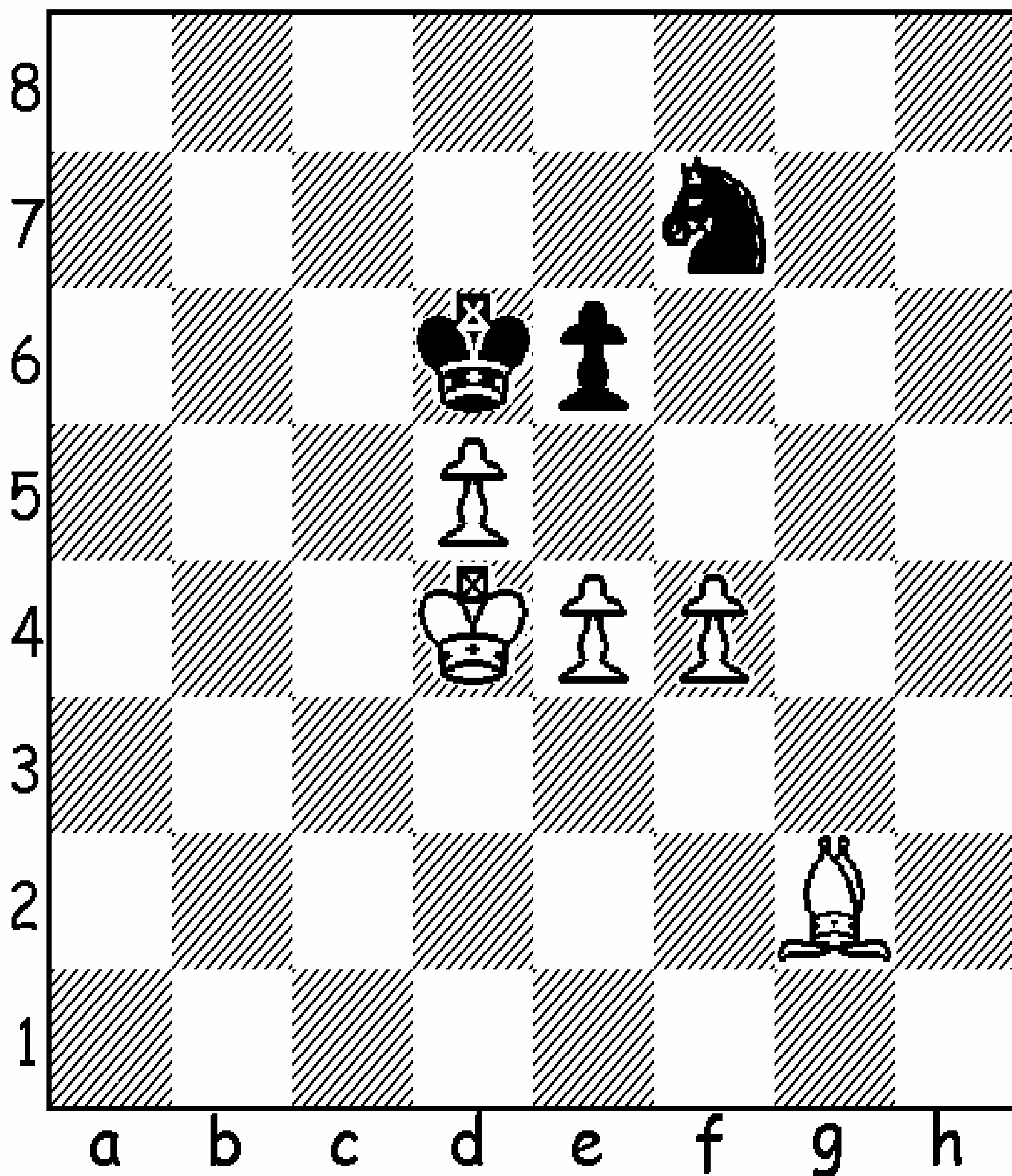
Diagrama nr. 31



ALBUL MUTĂ - REMIZĂ 1/2

“ Războiul este o problemă de o importanță vitală pentru Stat, domeniu al vieții și al morții, calea care duce spre supraviețuire sau spre nimicire. E neapărat necesar să fie studiat temeinic. “ Sun Tzu - Arta războiului

Diagrama nr. 32



NEGRUL MUTĂ - REMIZĂ 1/2

" Războiul este o problemă serioasă : ne temem că oamenii n-ar trebui să pornească la război fără cugetarea pe care acesta o merită " Sun Tzu - Arta războiului

CAPITOLUL IV

TEST ŞAH – MATEMATICĂ

1. **Care este numărul maxim de regi care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se atace între ei ?
Precizaţi poziţia fiecărui rege.**

2. **Care este numărul maxim de dame care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se atace între ele ?
Precizaţi poziţia fiecărui dame.**

3. **Care este numărul maxim de turnuri care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se atace între ele?
Precizaţi poziţia fiecărui turn.**

4. **Care este numărul maxim de nebuni care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se atace între ei ?
Precizaţi poziţia fiecărui nebun.**

5. **Care este numărul maxim de cai care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să nu se atace între ei ?
Precizaţi poziţia fiecărui cal.**

6. **Care este numărul minim de regi care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să ocupe sau să atace toate câmpurile ?
Precizaţi poziţia fiecărui rege.**

7. **Care este numărul minim de dame care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să ocupe sau să atace toate câmpurile ?
Precizaţi poziţia fiecărei dame.**

8. **Care este numărul minim de turnuri care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să ocupe sau să atace toate câmpurile ?
Precizaţi poziţia fiecărui turn.**

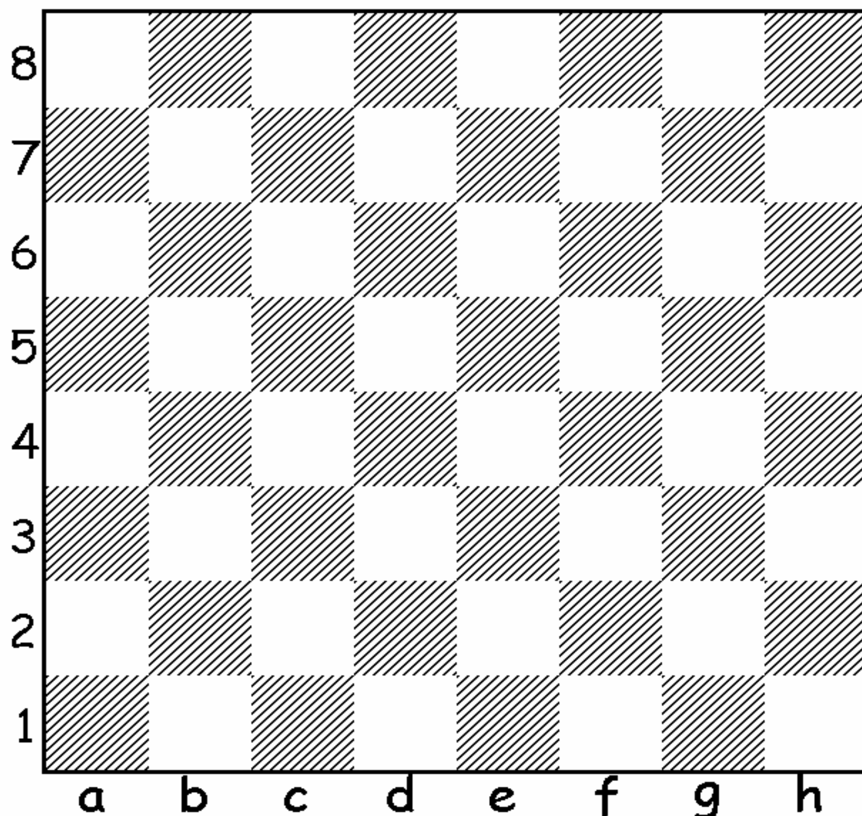
9. Care este numărul minim de nebuni care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să ocupe sau să atace toate câmpurile ? Precizați poziția fiecărui nebun.

10.Care este numărul minim de cai care se pot amplasa pe tabla de şah în aşa fel încât să ocupe sau să atace toate câmpurile ? Precizați poziția fiecărui cal.

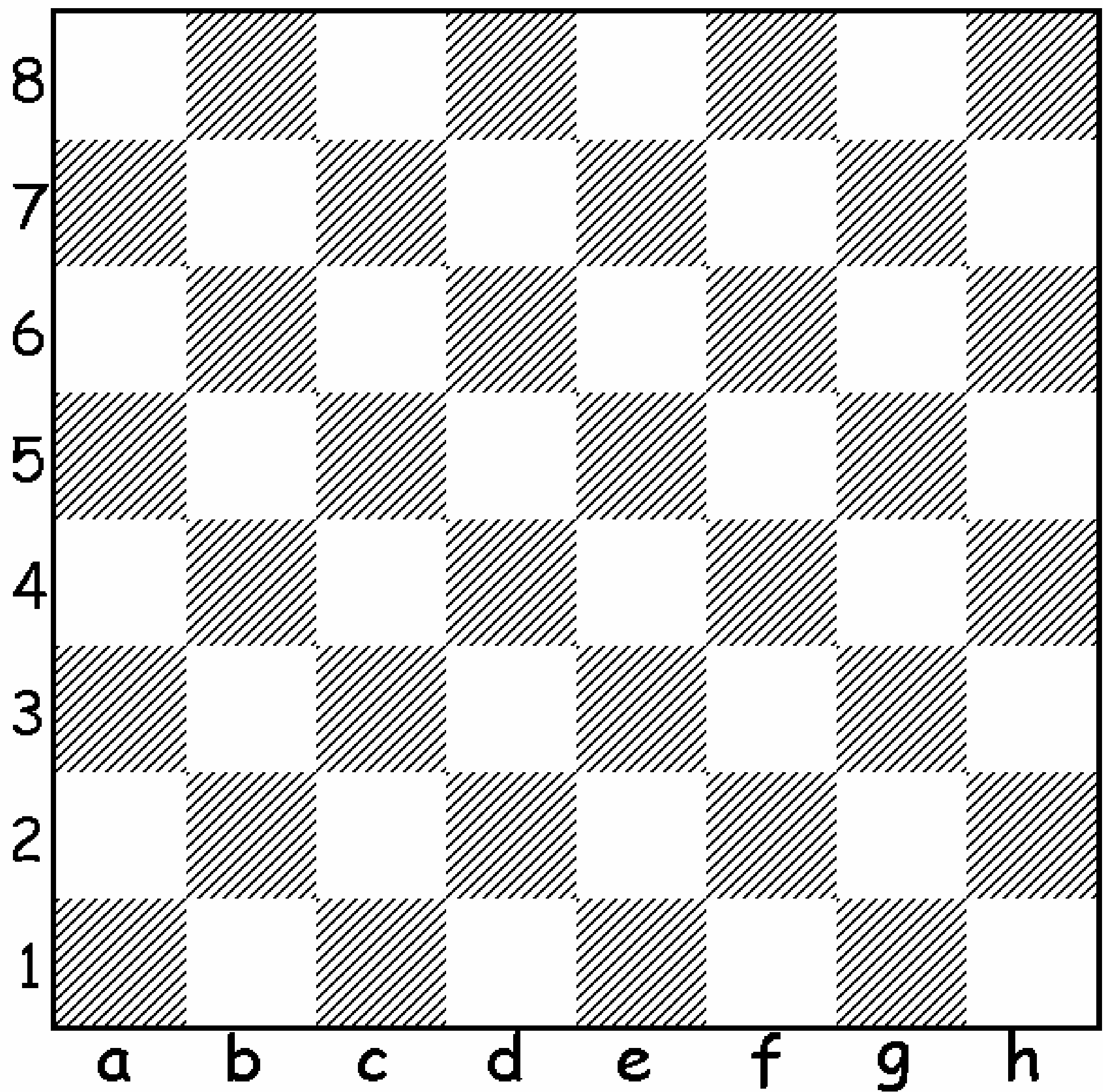
11. Care este cursa maximă pe care o poate face un cal pe tabla de şah în aşa fel încât traseul său să nu se intersecteze niciodată (drumul său sa fie o linie continuă). Precizați numărul de mutări şi traseul calului.

12. Câte diagonale sunt în total pe tabla de şah şi câte dintre acestea au patru sau mai multe campuri?

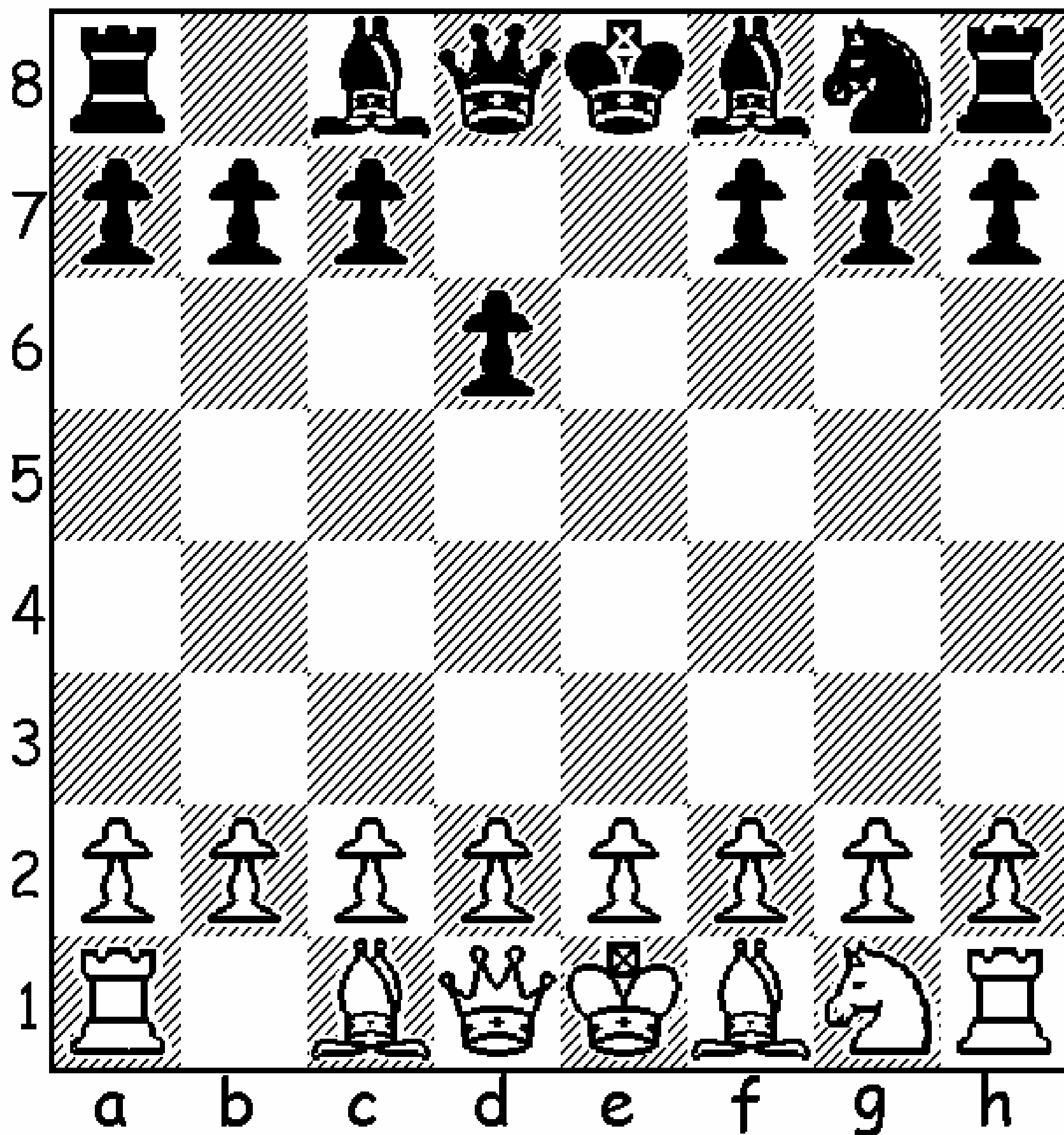
13. Calculați care este numărul maxim de pătrate care se pot forma în interiorul tablei de şah - pătrate având latura de 8,7,6,5,4,3,2,1 pătrate.



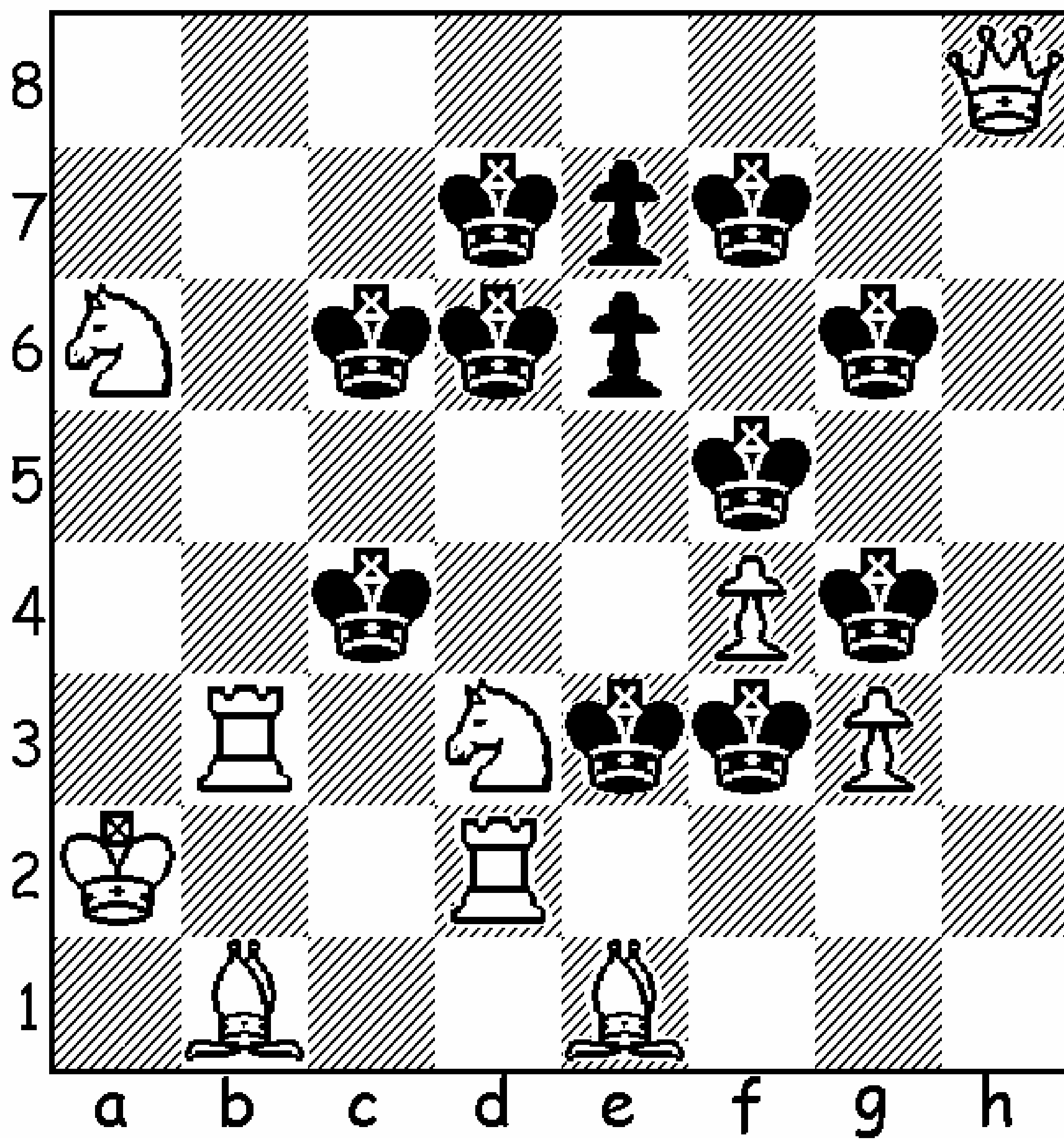
14. Calculați totalul de unghiuri drepte (de 90^0) ce se găsesc pe tabla de şah.



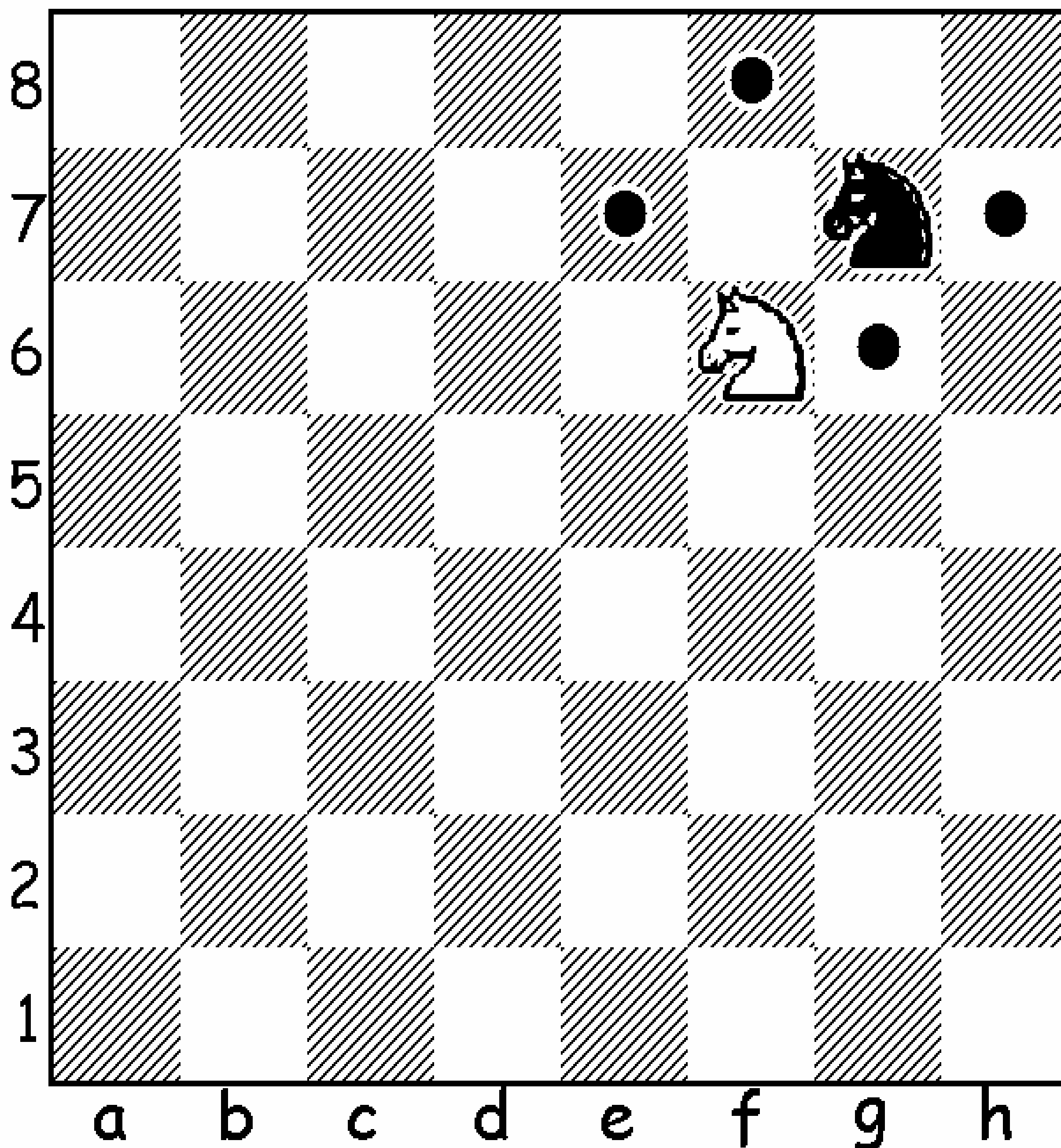
**15. Poziția din diagrama de mai jos a survenit dupa efectuarea celei de-a patra mutări a negrului.
Precizați care au fost mutările efectuate.**



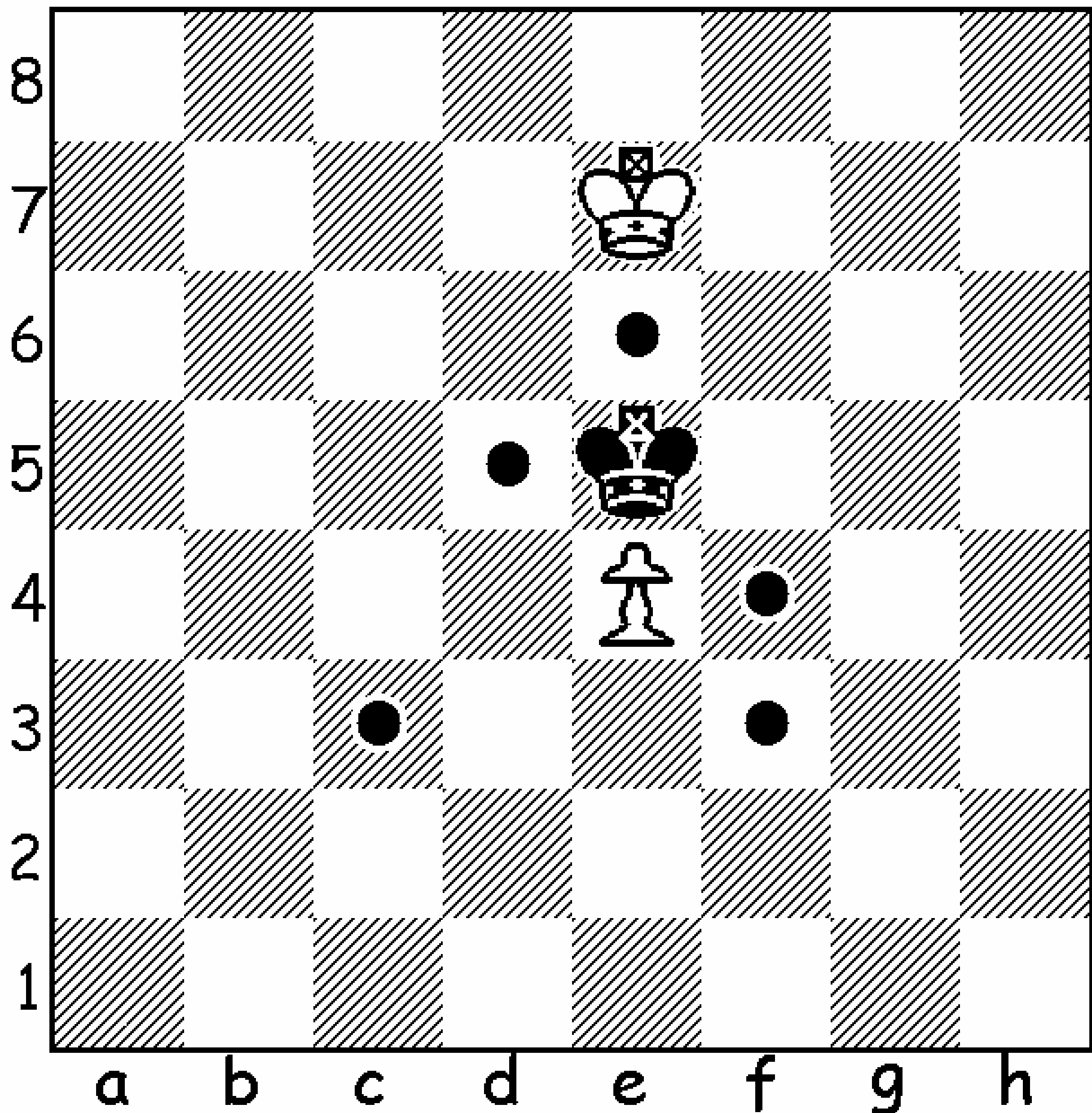
16. În poziția din diagrama de mai jos calculați care este singura mutare prin care albul dă mat în acelaşi timp celor zece regi de culoare neagră de pe tablă.



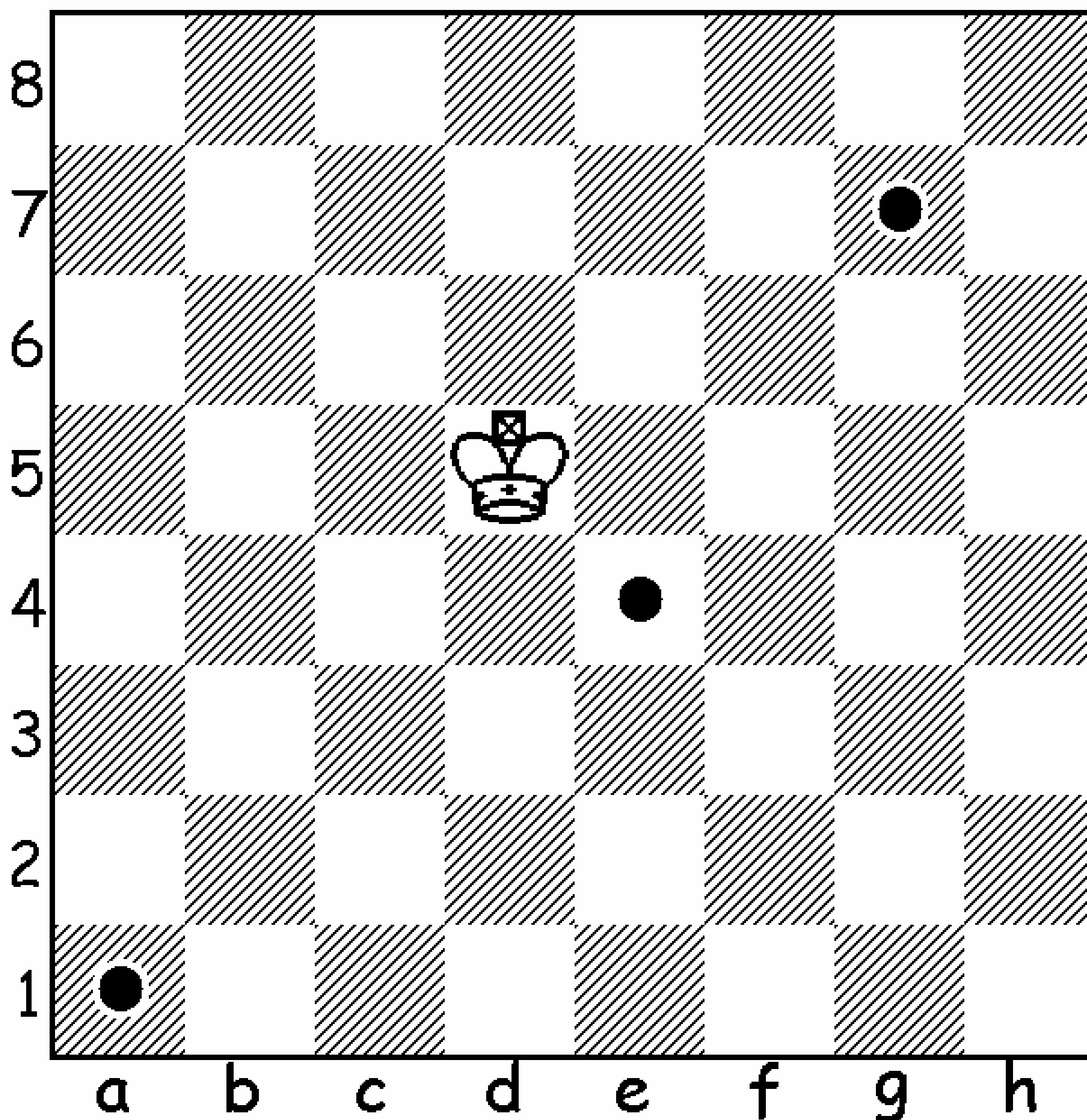
17. În diagrama de mai jos regele negru este în poziție de mat. Pe câmpurile marcate din diagramă (e7, f8, g6 şi h7) trebuie să găsiți ce piese trebuiesc aşezate astfel încât să rezulte poziția de mat (albul şi negrul au acelaşi număr de piese).



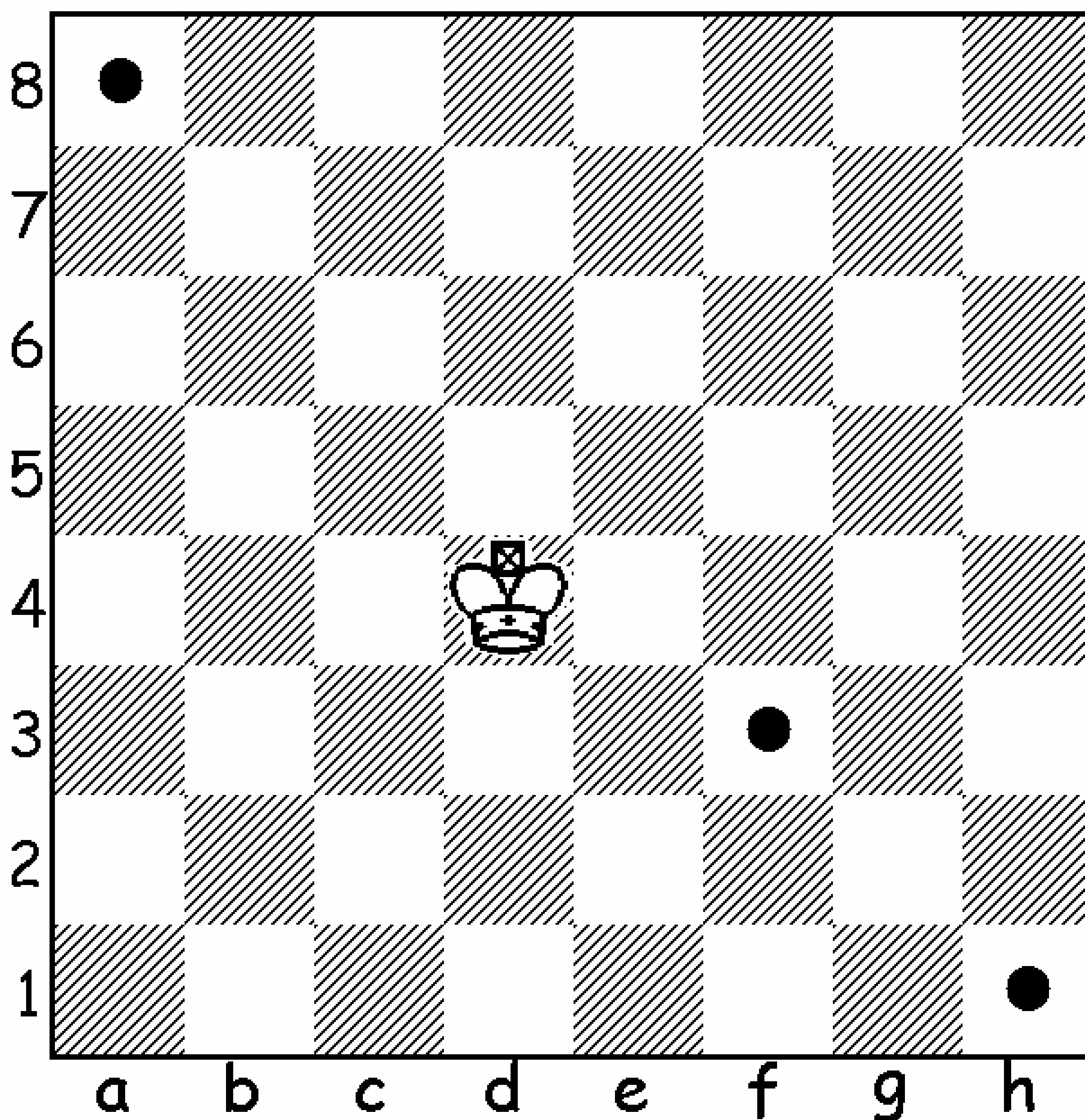
18. În diagrama de mai jos regele negru este în poziție de mat. Pe câmpurile marcate din diagramă (c3, d5, e6, f3 şi f4) trebuie să găsiți ce piese trebuiesc aşezate astfel încât să rezulte poziția de mat (albul şi negrul au aceleaşi piese).



19. Ce piese trebuiesc aşezate pe câmpurile marcate din diagrama de mai jos (a1, e4 şi g7) astfel încât numărul total de câmpuri controlate (pe care se pot deplasa) cele patru piese din diagramă să fie 37? (toate piesele sunt albe)



20. Ce piese trebuiesc aşezate pe câmpurile marcate din diagrama de mai jos (a8, f3 şi h1) astfel încât numărul total de câmpuri controlate (pe care se pot deplasa) cele patru piese din diagramă să fie 46? (toate piesele sunt albe)



CAPITOLUL V

INTERPRETAREA TESTELOR

I. Testul grilă “Legile Şahului”

Pentru fiecare răspuns corect se acordă un punct.
Pentru rezolvarea testului într-un timp mai mic de 20 minute se se acordă o bonificație de 5 puncte cu condiția rezolvării corecte a cel puțin 80 % din întrebări.

a) 70 – 77 puncte : jucător de categoria I-a ;
b) 78 – 83 puncte : candidat de maestru ;
c) 84 – 94 puncte : maestru, arbitru ;
d) 95 – 100 puncte : maestru internațional, arbitru internațional.

II. Testul combinatiilor

Pentru fiecare combinație rezolvată integral se acordă un punct iar pentru rezolvări parțiale o jumătate de punct.
Timpul de rezolvare este de 15 minute pentru fiecare diagramă.

a) 13 – 14 puncte : jucător de categoria I-a ;
b) 15 – 16 puncte : candidat de maestru ;
c) 17 - 19 puncte : maestru ;
d) 20 puncte : maestru internațional.

III. Testul problemelor şi studiilor

Pentru fiecare problemă sau studiu rezolvat integral se acordă un punct iar pentru rezolvări parțiale o jumătate de punct.
Timpul de rezolvare este în medie de 15 minute pentru fiecare diagramă.

a) 18 – 21 puncte : jucător de categoria I-a ;
b) 22 – 25 puncte : candidat de maestru ;
c) 26 – 30 puncte : maestru ;
d) 31 – 32 puncte : maestru international.

IV. <u>Testul şah-matematică</u>

Pentru fiecare problemă rezolvată corect se acordă un punct iar pentru rezolvări parțiale o jumatate de punct.
Timpul de rezolvare este în medie de 10 minute pentru fiecare problemă.

a) 13 – 15 puncte : jucător de categoria I-a ;
b) 16 – 17 puncte : candidat de maestru , student matematică ;
c) 18 – 19 puncte : maestru
d) 20 puncte : maestru internațional.

Henry Matisse - 1911



Familia pictorului

CAPITOLUL VI : SOLUȚIILE TESTELOR

a) Solutiile de la capitolul I : Test grila Legile Sahului

1. a
2. b
3. a
4. b
5. b
6. a
7. a
8. a
9. b
10.b
11.a
12.b
13.c
14.a
15.b
16.a
17.b
18.c
19.b
20.c
21.c
22.b
23.a
24.a
25.a
26.a
27.a
28.c
29.b
30.b
31.a
32.c
33.c
34.b
35.b
36.a
37.c
38.c
39.a
40.a
41.c
42.a
43.b
44.a
45.b
46.a
47.a
48.c
49.a
50.a
51.a
52.c
53.a
54.b
55.b
56.a
57.b
58.a
59.a
60.c
61.b
62.c
63.b
64.b
65.a
66.b
67.b
68.b
69.a
70.b
71.b
72.a
73.d
74.a
75.a
76.b
77.c
78.b
79.a
80.b
81.a
82.b
83.a
84.b
85.b
86.a
87.c
88.b
89.c
90.a
91.c
92.b
93.c
94.b
95.c
96.b
97.a
98.b
99.c
100.a

b) Soluțiile combinațiilor de la capitolul II :

Diagrama nr.1 : Rossolimo - NN simultan , Paris 1944
1.Txf5! exf5 2.Dh6+!! gxh6 (2…Rh6 3.Th1 Rg6 4.Rf4! De6 5. Th8!! şi 6.Nh5#) 3.Cf6 Rh8 4.Tg8 mat #.

Diagrama nr.2 : Thomas – Euwe, Nottingham 1936
1.Txd6! Txd6 2.Dxd6 Td8 3.Cd7 Dxd6 4.Td6 Cf8 5.Cf6 cu câştigul turnului din d8 .

Diagrama nr.3 : Capablanca – Zubarev, Moscow 1925
1. Te1+!! Ne5 (1…Rd8 2.Da8; 1…Rd6 2.Db6) 2.d6! Re6 3.Db3+Rf5 4.Dd3 Rg5 5.De3+ Rf5 6.De4+ Re6 7.Dc4 Rd6 8.Td1+ şi albul câştigă

Diagrama nr.4 : Alehin – Opocensky, Paris 1925
1. Txd4! cxd4 2.Tc6! Rg7(2…Rh7 3.Nf7 Tg8 4.Ng6 Tg6 5. Dh5 Rg8 6.Tg6 Rf7 7.Th6) 3.Tg6 Rg6(3…fxg64.Db7) 4.Df6 Rh7 5.Nf7 Tg8 6.Df5 Rh8 7.Nf6 albul câştigă.

Diagrama nr.5 : Zukertort – Blackburne, London 1883
1. Db4!! Dxb4 (1…T2c5 2.Dc4 ;1…Dc8 2.Tf8 Df8 3.Ne5 Rh7 4.De4; 1…Dg5 2.Tf8 Tf8 3.Df8; 1…T8c5 2.Tf8 Rh7 3.De4 Rg7 4.Ne5 Rf8 5.Ng7 Dg7 6.De8#) 2.Ne5 Rh7 3.Th3 Rg6 4.Tg3 Rh7 5.Tf7 Rh6 6.Nf4 Rh5 7.Tht mat #

Diagrama nr.6 : NEJMETDINOV – ESTRIN, Baku 1951
1. Cxg7!! Rxg7 2.Cd4! Dc8 3.Cf5+ Rg8 4.Dg3+ Cg4 5.Dxg4+ şi negrul a cedat (la 5…Tg6 urmeaza 6.Cxe7+!)

Diagrama nr.7 : Alehin – Kussman, New-York 1924
2. Db5+! Cd7 2.Tfe1! Nb4 3.Cf6++ Rf8 4.Cxd7+ Txd7 5.De5! şi negrul a cedat.

Diagrama nr.8 : Smislov – Kotnauer , Groningen 1946
1. Cc5!! dxc5 2.Nf4!! Nd6 (la 2…Dxf4 urmeaza 3.Dc8+Re7 ;3Dxb7 Rf6 5.Txd7 Rg6 6.g3 Df5 7.Ta7) 3.Nxd6 Tb6 4.Dxd7!! şi negrul a cedat.

Diagrama nr.9 : Flohr – Benko 1949
1.Tc1! si negrul a cedat deoarece impotriva mutarii 2.Nd1 nu există aparare pentru damă.

Diagrama nr.10 : Lişiţîn – Mikenas, Leningrad 1947
1. Rf6 Tb6+ 2.Rf5 Tb5+ 3.Rg6! Tb6+ 4.Rh5 Tb8 (nu ajuta nici 4…Tb5+ 5.Rh6 Tb6+ 6.Tg6) 5.Rh6 a4 6.Tg6! b3 7.Te6 Tf8 8.Te8 si albul câştigă.

Diagrama nr.11 : Botvinnik – Euwe , 1948
1.Dg3!! fxe5 2.Dg7 Tf8 3.Tc7 Dxc7 4.Dxc7 Nd5 5.Dxe5 d3 6.De3 Nc4 7.b3 Tf7 8.f3! Td7 9.Dd2 e5 10.bxc4! bxc4 11.Rf2 Rf7(la 11…c3 12.Dxc3 d2 13.Dc8 Re7 14.Dxd7 Rxd7 15. Re2) 12.Re3 Re6 13.Db4 Tc7 14.Rd2 Tc6 15.a4! şi negrul cedează.

Diagrama nr.12: Simaghin – Cistakov, Moscova 1947
1. Txd7! Txf6 2.Tg7+! (mutarea intermediară) Rh8 3.exf6 3…Db8+ 4.f4 Tc3+ 5.Rh4 Df8?? (în criză de timp negrul nu observă atacul prin descoperire; şanse mai bune dădea 3…Td3) 6.Txh7+! Rxh7 7.Nxf8 şi negrul a cedat dupa alte câteva mutări.

Diagrama nr.13 : Botvinnik – Keres , 1948
1. Txg7+!! Rxg7 2.Ch5+ Rg6 (2…Rf8 3.Cxf6 Cxf6 4.Dxf6 Re8 5.Nb5+ Nd7 6.Dh8#) 3.De3!! cu mat imparabil.

Diagrama nr.14: Urseanu – Anastasiade, Bucuresti 1949
1.Nd5!! o mutare admirabilă prin care se realizează dubla interferență : 1…Txd5 2.Txf7! şi negrul a cedat deoarece urmează matul imparabil.

Diagrama nr.15 : Panov – Makogonov, Tbilisi 1937
1. Txe5! dxe5 2.f7+!(o importantă mutare intermediară al cărei scop constă în deblocarea si deschiderea diagonalei a1-h8) 2…Txf7 (la 2… Nxf7 3.Dxe5 Rf8 4.Dh8+ Re7
3. Nb4+ Re6 6.Df6#; la 2…Rf83.Nb4+ Te7 4.Dxe5 Nxf7
4. Dh8#) 3.Dxe5 Rf8 4.Dg7+ Re7 5.Nb4+ negrul cedează.

Diagrama nr.16 : Dolmatov – Shamkovich, Amsterdam 1979
1.Tb7!(1.Tc7? Cb6=; 1.Ta8? Ce7 2.Te8 Cf5=) 1…Cb6
(1…Ce6 2.Nd6 Cd4 3.Re4 Ce6 4.Re5 albul câştigă)
2.Cd5!! Cxd5(2…Td5 3.Nd5 Cd5 4.Re4! albul câştigă)
3.Re4!! Cd7 (3…Cf6 4.Re5! albul câştigă;3…Tb6 4.Nd5)
4.Nxd5 f5 5.gxf6 Rxf6 6.Nc4 şi albul câştigă.

Diagrama nr.17 : Marshall – Wolf, Nurenberg 1906
1. Cxh7 Rxh7 2.Cg5+ Rg8 (2…Rh6 3.Dg4) 3.Dh5!! f6
(3…gh 4.Nh7#) 4.Dg6 Dg7 5.Dxg7 Rg7 6.Ce6 Rg8 7.Cf8
şi albul câştigă.

Diagrama nr.18 : Weissgerber – Rallstab, 1933
1.Dd8+ Rg7 2.Tg5!! hxg5 3.h6! Rxh6 4.Dh8 Th7 5.Dh7 #

Diagrama nr.19 : Nimzovici – Nilsen, 1930
1.Td7! Tad8 2.Txd6 Txd6 3.Df6 gf 4.Tg4+ Rh8 5.Nxf6 #

Diagrama nr.20 : Schneider – Eschrich, 1935
1. Dxd6 ! cxd6 2.Cg6+ hg 3.Tc8 mat #

Allan Boileau



Doi oameni jucând şah

c) **Soluțiile de la capitolul III : probleme şi studii**

1. Diagrama nr.1 : 1.dxc6 !! mat # (ultima mutare a negrului – singura mutare posibila a fost c7 –c5, dupa care albul poate lua en passant pionul)

2. Diagrama nr.2 : 1.0-0-0 ! rocada mare – mat #.

3. Diagrama nr.3 : 1.Da3+! Rxa3 2.Cc2mat #; 1…Rc3 2.Nd2 mat #

4. Diagrama nr.4 : 1.Rh5! (ameninta 2.Th1mat).

5. Diagrama nr.5 : 1.0-0 ! rocada mica cu dubla am. 2.Tf4 si 2.Th4

6. Diagrama nr.6 : 1.0-0-0 ! rocada mare.

7. Diagrama nr.7 : 1.Cxd3+ Dxd3 2.Cxf3+ Rf1 3.Cd2+ Re1 4.Tc1 mat #

8. Diagrama nr.8 : 1.Cc6+ Rxd7 2.e6+ Cxe6 3.Ce5+ Rc8 4.Ce7+ Rd8 5.Tb8 mat #.

9. Diagrama nr. 9 : 1.Df1 Ce6+ 2.Txe6 Nxe5 3.Txe5 Rc2 4.Ce6 Rb3 5.Tf2 Rc3 6.Te3 mat #.

10. Diagr. nr.10: a)1.Nf6 Rf8 2.Cg3 Rg8 3.Re7 Rh7 4.Rf7 Rh6 5.Ne7 Rh7 6.Cf5 Rh8 7.Rg6 Rg8 8.Ch6+ Rh8 9.Nf6 mat #;
    b) 1.Nf6 Rf9 2.Nc6 Rg8 3.Re7 Rh7 4.Rf7 Rh6 5.Nf3 Rh7 6.Ne5 Rh6 7.Nf4+ Rh7 8.Ne4+ Rh8 9.Ne5 mat #.

11. Diagrama nr.11 : 1.Th8+! Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.Dh1+Rg8 5.Dh7+ Rf8 6.Dh8+ Ng8 7.Ce6+ Re7 8.Dxg7+ Re8 9.Cxf6 mat #.

12. Diagrama nr.12 : 1.Txc6 Rxc6 2.Txe6 Rb7 3.Na6+ Ra8 4.Rc7 Dc2 5.Cc4 Dh2+ 6.Te5 Cc5 7.Nxc5 Dh7+ 8.Te7 Dxe7 9.Nxe7 Ra7 10.Nb7 d4 11.Nc5+ mat #.

13. Diagrama nr. 13 : 1.Ta1! b5 2.Ce5 Tf6 3.Nxa7 Rxa7 4.Dc2 Db7 5.Cd7 Tf5 6.Te5 Cf7 7.Txf5 gxf5 8.Cc5 urmat de 9.Da2 cu mat imparabil (sau 2…c5 3.Nxc5 Tf6 4.Nxb5 Dh3 5.Nxa6 Dg3+ 6.Re2 Dg2+ 7.Rd3 Td8+ 8.Td4 Txd4 9.Rxd4 Td6+ 10.Rc3 şi 11.Ne2).

14. Diagrama nr.14 : 1.d4! f5 2.d5 Rf7 3.Rd3 Re7 4.Rc3 Rf7 5.Rb4 Rf6 Ra5 Re5 7.dxc6 dxc6 8.Rb6 Rf4 9.Rxc6 Rxf3 10.gxf5 gxf5 11.Rd5 g412.c6 g3 13.c7 f4 14.c8D g2 15.Dh3+ şi albul câştigă sau 1…Re6 2.Rd3 f6 3.Rc3 Re7 4.Rb4 Rd8 5.Ra5 Rc7 6.Ra6 f5 7.d5 cxd5 8.cxd5 şi albul câştigă.

15. Diagrama nr.15 : 1.Th5+ Nh4 2.De4 Cc2+ 3.Dxc2 Txf8 4.Nxf8 Ng4 5.Nh6 Rh2 6.Nc5 Nh3 7.Tg6 Ng5 8.Nxg1 Rxg1 9.Nxg2 Nxg2 10.Dd1+ Rh2 11.Dh5+ Nh3 12.Dxg5 Dxg5 13.Txg5 Cd6 14.Cxa4 Ng2 15.Rb4 si albul câştigă.

16. Diagrama nr.16 : 1.Cxd5 f2 2.Ne2 Txd5 3.e4 Td6 4.Nxf2 De6 5.Txd6 Dxd6+ 6.Nd4 Re7 7.Rc3 Dg3+ 8.Nd3 Rd6 9.e5+ Rd5 10.Cd2 Rc6 11.Rc4 Dg8+ 12.Rb4 Df8+ 13.Rc3 Dc8 14.Cc4 si albul va câştiga.

17. Diagrama nr.17 : 1.Nb5! Nb3 2.Nd3 Nd5 3.Nh7 Nb3 4.Ng8 Nc2 5.Nc4 Nh7 6.Nd3 şi pionul se va putea transforma.

18. Diagrama nr.18 : 1.Th7+ Rg8 2.The7! Rh8 3.Tbc7! Rg8 4.Tca7 Rh8 Tef7 De8+ 6.Rf2! Rg8 7.Tg7+ Rf8 8.Th7 Rg8 9.Tag7+ Rf8 10.Th8+ si albul câştigă.

19. Diagrama nr.19 : 1.Nf3! interferența pe câmpul f3: acum la 1…Txf3 2.b7 şi câştigă , iar la 1…N:f3 2.f8 D şi albul câştigă.

20. Diagrama nr.20 : 1.Txd7 Rxd7 2.Nc2 Tc5 3.Tb7+ Rd8 4.Nxa4 Txc4 5.Nb3 Td4 6.fxg4 fxg4 7.Rf2 Te4 8.Ta7 c5 9.Ta5 Te5 10.Ta4 Tg5 11.Rg3 Rc7 12.Rf4 Th5 13.Rxg4 şi albul câştigă.

21. Diagrama nr.21 : 1. Th8! Dxh8 (la 1…De7 2.Nd8 cu prinderea damei; 1…Dg7 2.Ne5+ cu câştigul damei) 2.Ne5+ şi după captu-rarea damei pionul alb se va transforma.

22. Diagrama nr.22 : 1.Ta8!! Dxa8 (la 1…Dh7 urmeaza 2.Ng6 Dxg6 3.Ta6+ si albul câştigă) 2.Nf3+ Rb5 3.Nxa8 şi albul câştigă.

23. Diagrama nr.23 : 1.Re6 Rg7 2.Ne4 h5 3.Ne5+ Rf8 4.Nc3 h4 5.Rf5 Ce7+ 6.Rg4 Rf7 7.Rxh4 si finalul este tehnic câştigat urmând capturarea calului prin manevre de reducere a spațiului accesibil acestuia.

24. Diagrama nr.24 : 1. Td7+ Rb6 2.Tb7+ Rc5 3.Tb5+ Rd4 4.Td5+ Rc4 5.Tc8+ Rb4 6.Tc4+ Rxc4 7.Te5+ Rd4 8.Txe1 şi albul câştigă.

25. Diagrama nr.25 : 1.Re6!! Te2 (singura modalitate de evoluție a poziției) 2.Nd5+ Rd4 3.Rd6 Th2 4.Ne6 Th6 5.Rd7 Re5 6.Nc4 Td6+ 7.Rc7 Td4 8.Nf1 Rd5 9.Rd7 Tg4 10.Re7 Tg3 11.Nb5 Tg6 12.Na4 Td6 13.Nd1 Re5 14.Nf3 Td2 15.Nb7 Tb2 16.Nc8 Tb8 17.Rd7 Tb6 18.Rc7 etc, negrul nu poate să câştige.

26. Diagrama nr.26 : 1.Cd5+!! calul se sacrifică după care turnul alb se sacrifică urmărind cu şah regele advers pe toată tabla. Dacă sacrificiul turnului este acceptat rezultă o poziție de pat.

27. Diagrama nr.27 : 1.Td7! si apoi urmeaza mecanismul de şahuri cu calul din f6 (la f6 si h7) ce asigură remiza prin repetare de mutări.

28. Diagrama nr.28 : 1.Ne2! urmând manevra 2.Nh5 şi 3.g4 după care este remiză prin pat indiferent de răspunsul negrului care nu poate să împiedice manevra albului.

29. Diagrama nr.29 : 1….Ta1+! 2.Tf1 Txf1 3.Nh3! 4.gxh3 şi remiză.

30. Diagrama nr.30 : 1. Rh1! Rh3 2.Df1+ Rh4 3.Df6+ Rh3 4.Df1+ si remiză prin repetare de mutări.

31. Diagrama nr.31 : 1.Tf2+ Rg3 2.Tg2+ Rh3(la 2…Rf3 3.Tg3+Rxg3 cu poziție de pat) 3.Th2+ Rg4 4.Tg2+ Rf4 5.Tf2+ Re4 6.Te2 ….şi datorită legării negrul, pierde dama în schimbul turnului.

32. Diagrama nr.32 : 1…e5! 2.fxe5 Cxe5! si albul nu poate să câstige, poziția numai poate să evolueze deoarece nebunul albului nu poate să colaboreze cu regele şi cei doi pioni în vederea înaintarii lor.

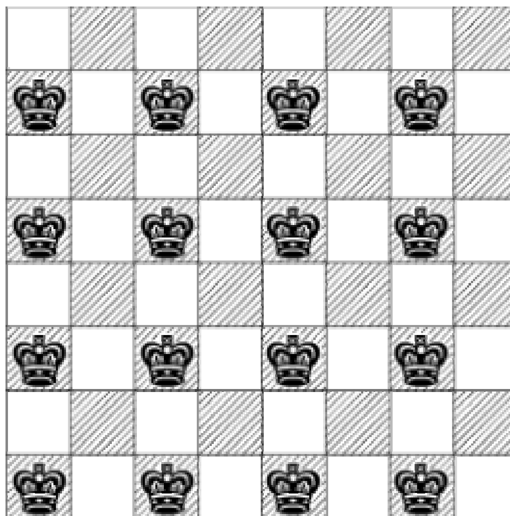
Marcel Duchamp -1911



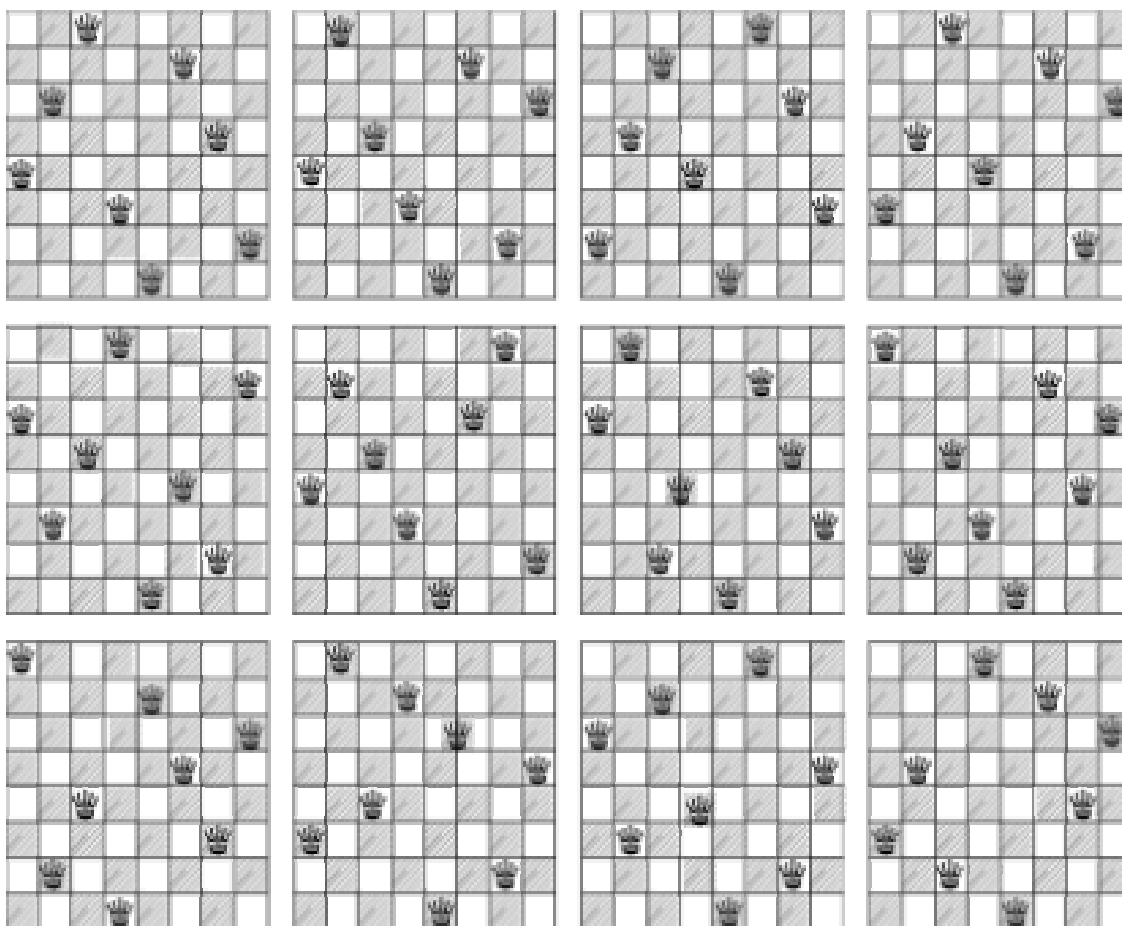
Jucători de şah

d) **<u>Soluțiile problemelor de la capitolul IV : Şah – Matematică</u>**

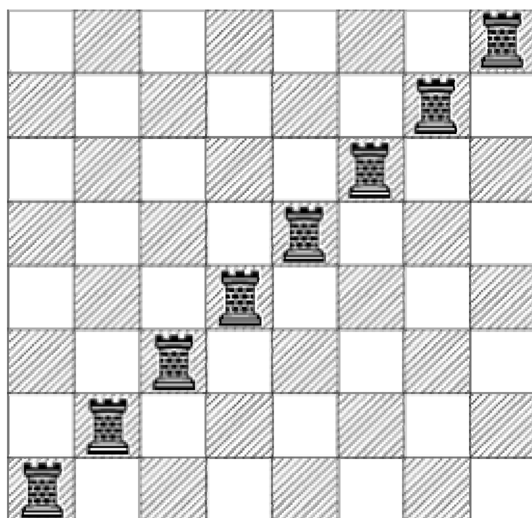
2. 16 (şasesprezece) Regi amplasați ca în diagrama de mai jos:



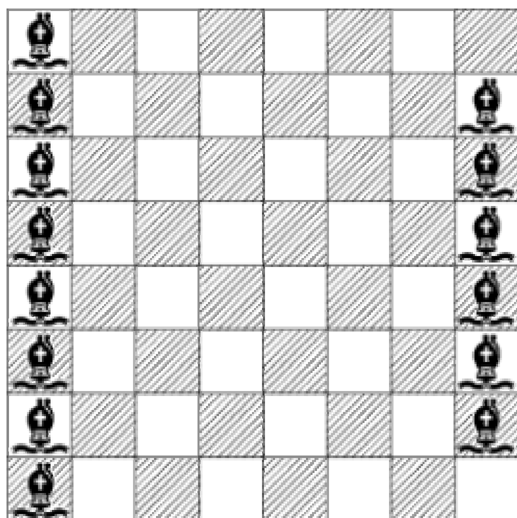
2. 8 (opt) Dame amplasate ca in diagramele de mai jos :



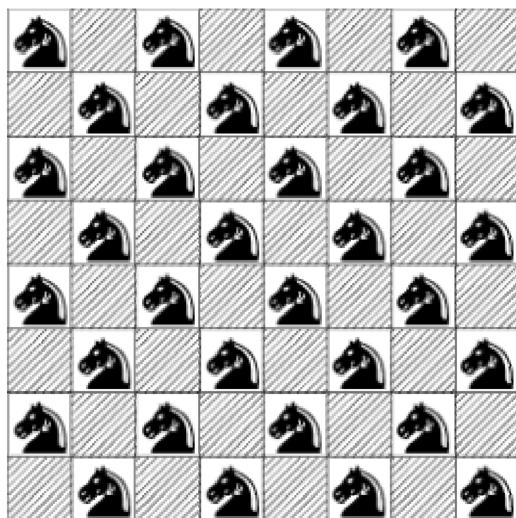
3. 8 (opt) Turnuri amplasate ca in diagrama de mai jos :



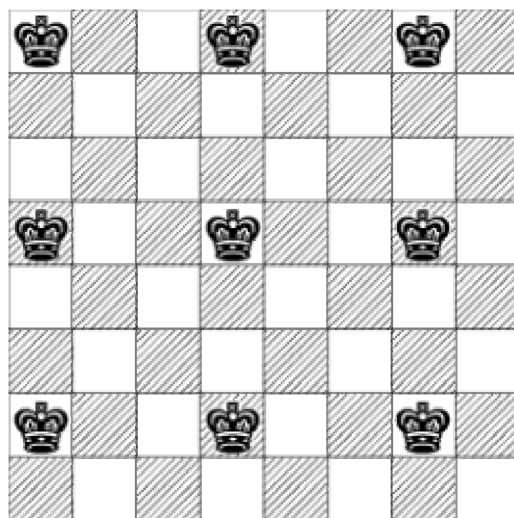
4. 14 (patrusprezece) Nebuni amplasați ca în diagrama de mai jos :



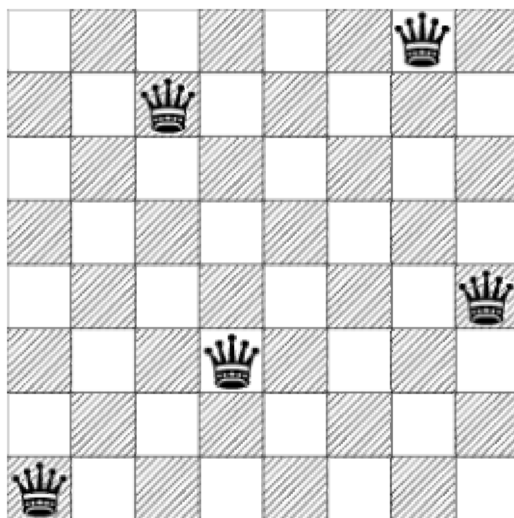
5. 32 (treizeci şi doi) Cai amplasați ca în diagrama de mai jos :



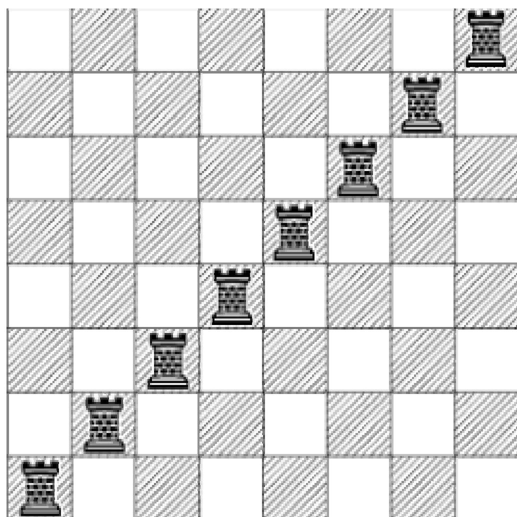
6. 9 (nouă) Regi amplasați ca în diagrama de mai jos :



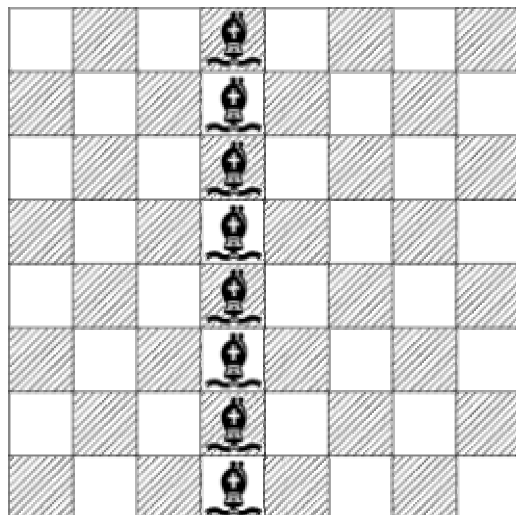
7. 5(cinci) Dame amplasate ca în diagrama de mai jos :



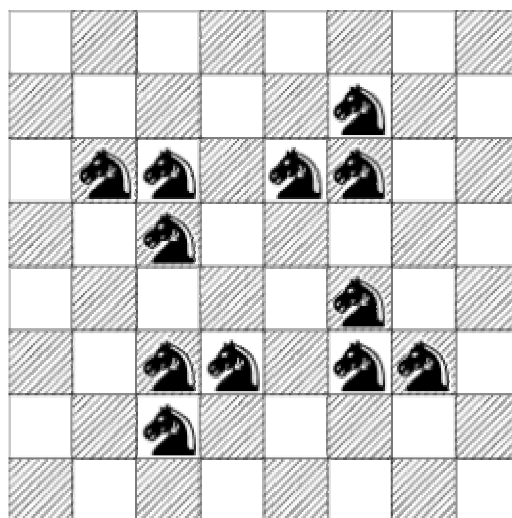
8. 8(opt) Turnuri amplasate ca în diagrama de mai jos :



9. 8 (opt) Nebuni poziționați ca în diagrama de mai jos :



10.12 (doisprezece) Cai amplasați ca în diagrama de mai jos :



11. 35(treizeci şi cinci) de mutări conform diagramei de mai jos, punctele de plecare şi de sosire fiind „c5” şi „d5” .



12. 26 diagonale din care 18 diagonale au 4 sau mai multe câmpuri.

13. Problema numărului de pătrate :

1 - 8x8 pătrat
4 - 7x7 pătrate
9 - 6x6 pătrate
16 - 5x5 pătrate
25 - 4x4 pătrate
36 - 3x3 pătrate
49 - 2x2 pătrate
64 - 1x1 pătrate

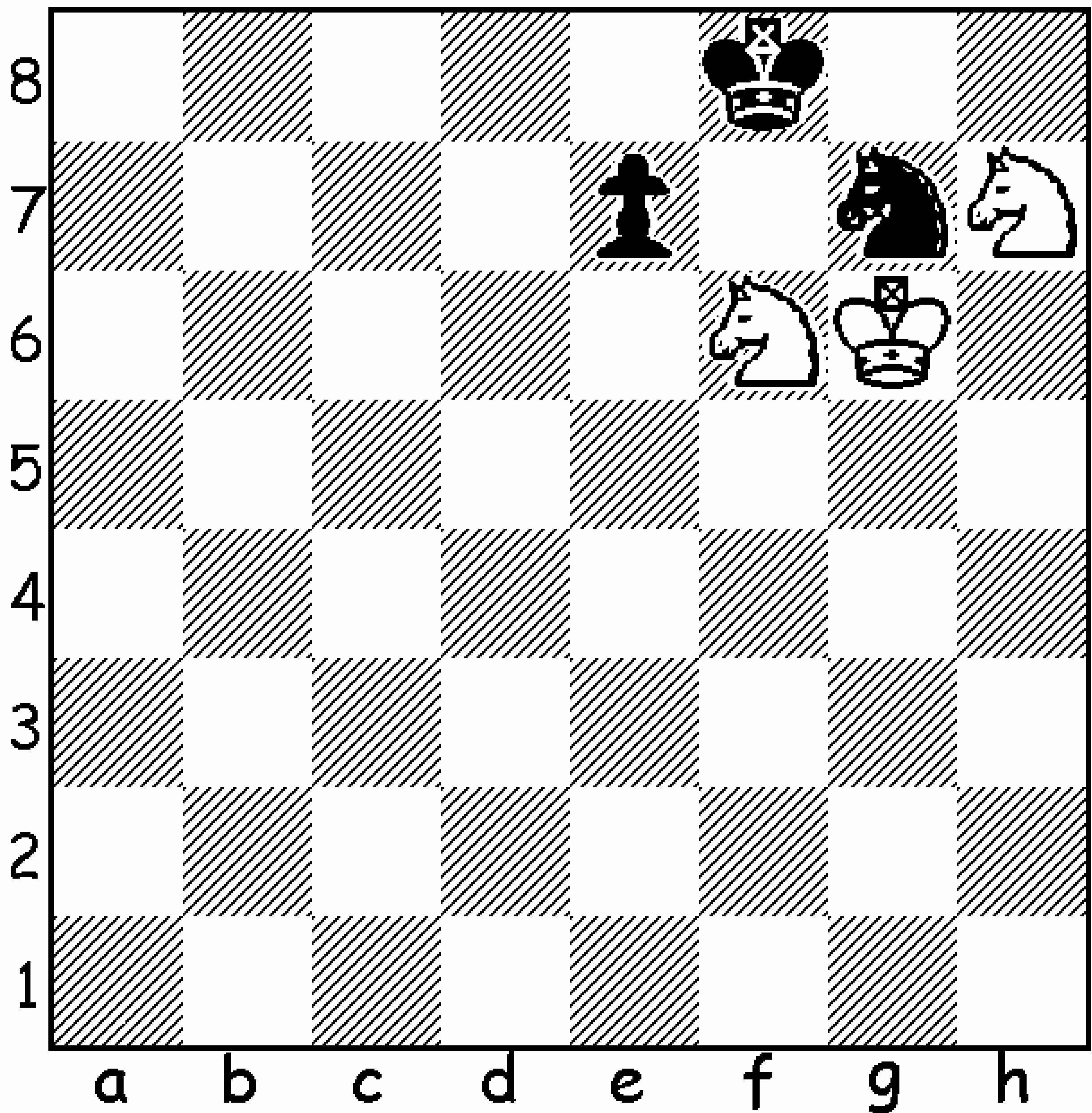
TOTAL 64 + 49 + 36 + 25 + 16 + 9 + 4 + 1 = 204 pătrate

14. 4 unghiuri drepte pentru fiecare câmp : 4 x 64 = 256 unghiuri drepte.

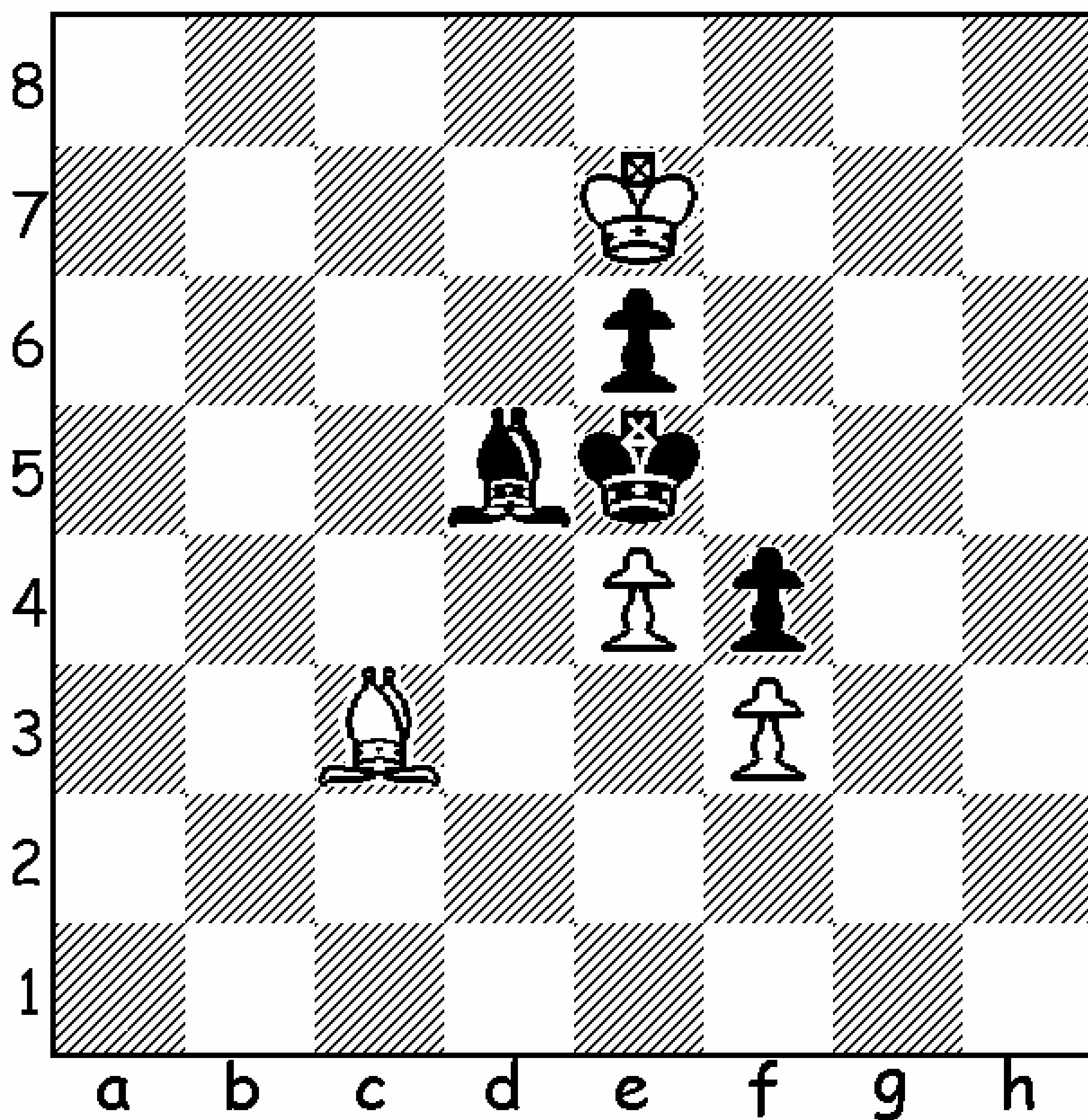
15. Partida : 1.Cc3 d6 2.Cd5 Cd7 3.Cxe7 Cdf6 4.Cxg8 Cxg8.

16. Ce5 ! mat (#).

17. Poziția de mat căută este :
Alb : Rg6, Cf6,Ch7
Negru : Rf8, Cg7, pion e7



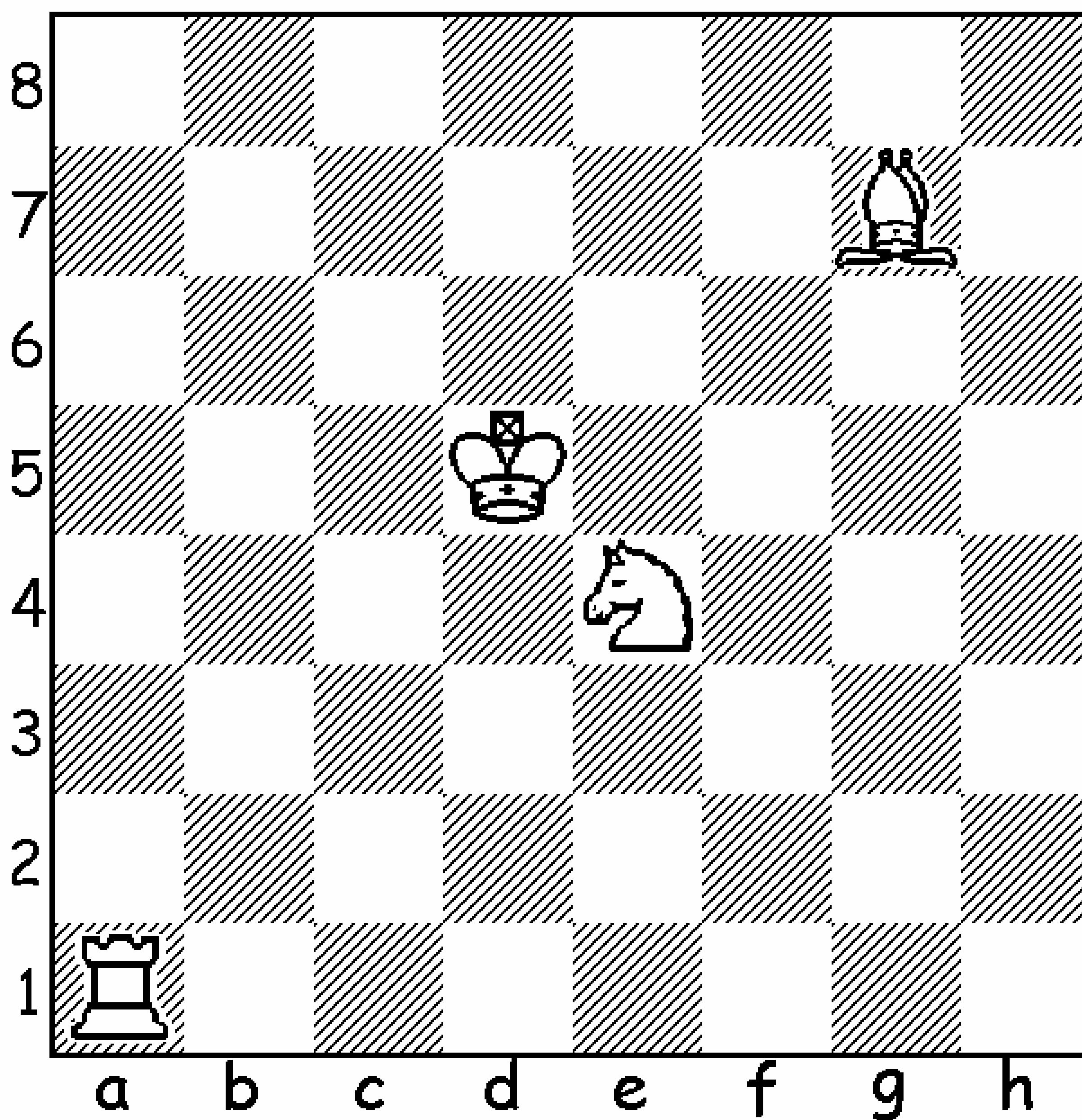
18. Poziția de mat căută este :
Alb : Re7, Nc3, pioni e4 şi f3
Negru : Re5, Nd5, pioni e6 şi f4



19. Poziția căutată este : Rd5, Ta1,Ce4, Ng7.

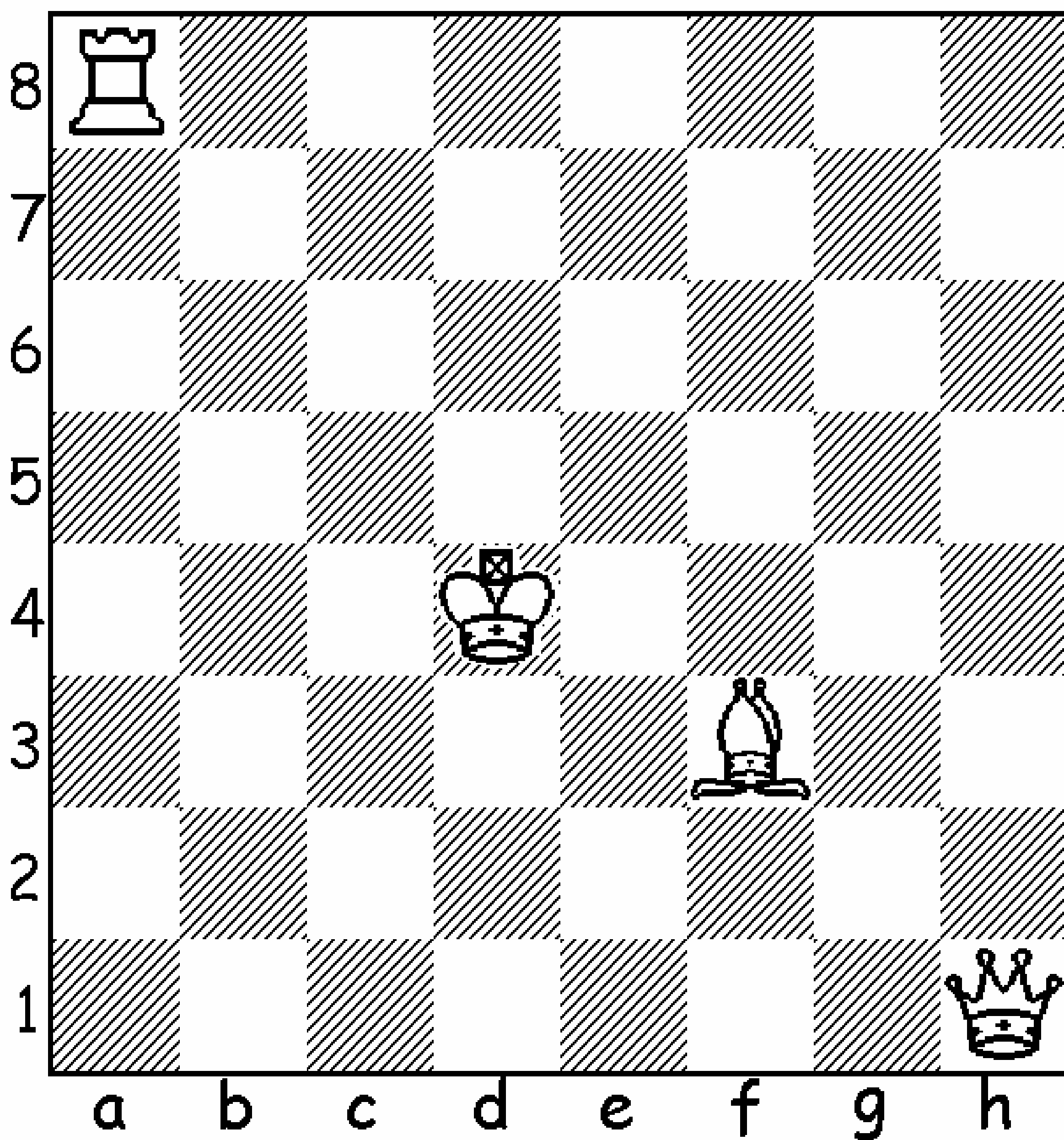
Regele controlează 7 cîmpuri,
Turnul controlează 14 câmpuri,
Nebunul controlează 8 câmpuri,
Calul controlează 8 câmpuri.

TOTAL - 37 câmpuri



20. Poziția căutată este : Rd4, Dh1,Ta8, Nf3.
Regele controlează 8 cîmpuri,
Dama controlează 15 câmpuri,
Turnul controlează 14 câmpuri,
Nebunul controlează 9 câmpuri.

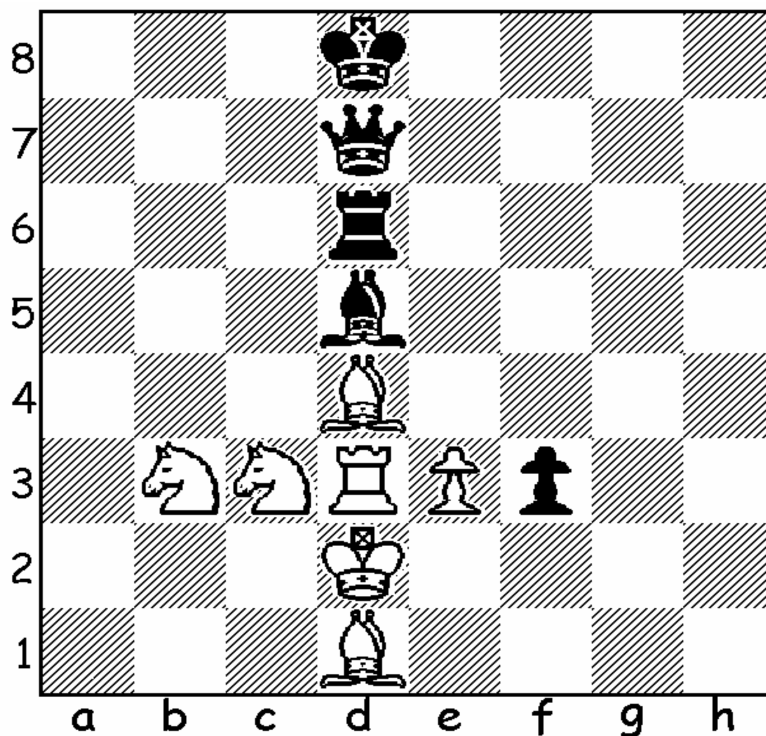
TOTAL - 46 câmpuri



Această lucrare se adresează tinerilor jucători, antrenori, arbitrii de şah oferindu-le posibilitatea verificării cunoştințelor în ce priveşte Legile Şahului, rezolvării combinațiilor, problemelor şi studiilor de şah şi de şah-matematică. Aceste teste sunt utile jucătorilor de categoria a I-a , candidaților de maestru, maeştrilor, instructorilor de şah şi amatorilor ce doresc să studieze metodic şahul.



Florin Voiculescu - Ploieşti 2008



Albul mută şi câştigă (pag. 55 în carte)